PC & PlayStation Games Magazine

№2 • 1997

ИГРОМАНИЯ

журнал для любителей игр

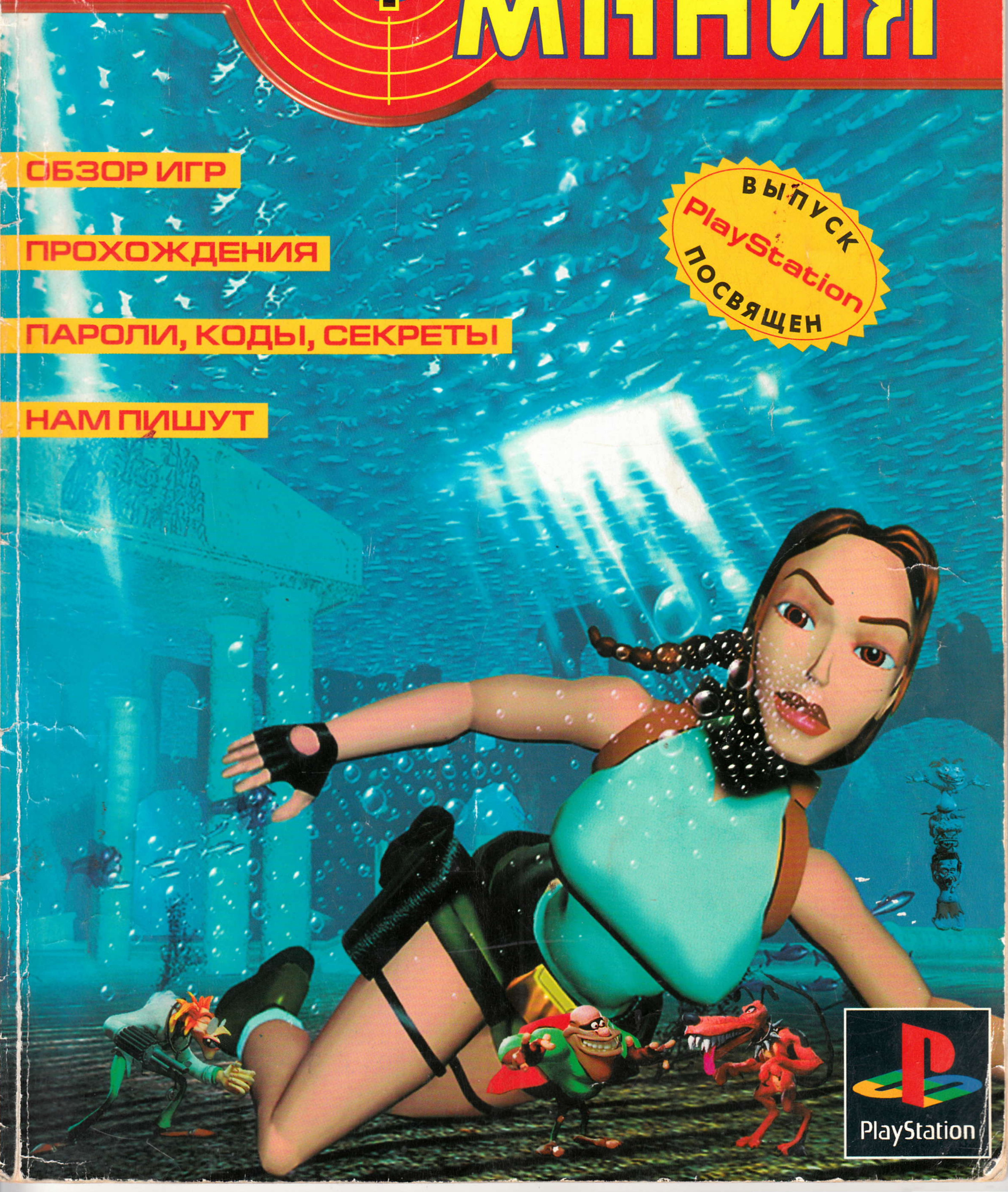
ОБЗОР ИГР

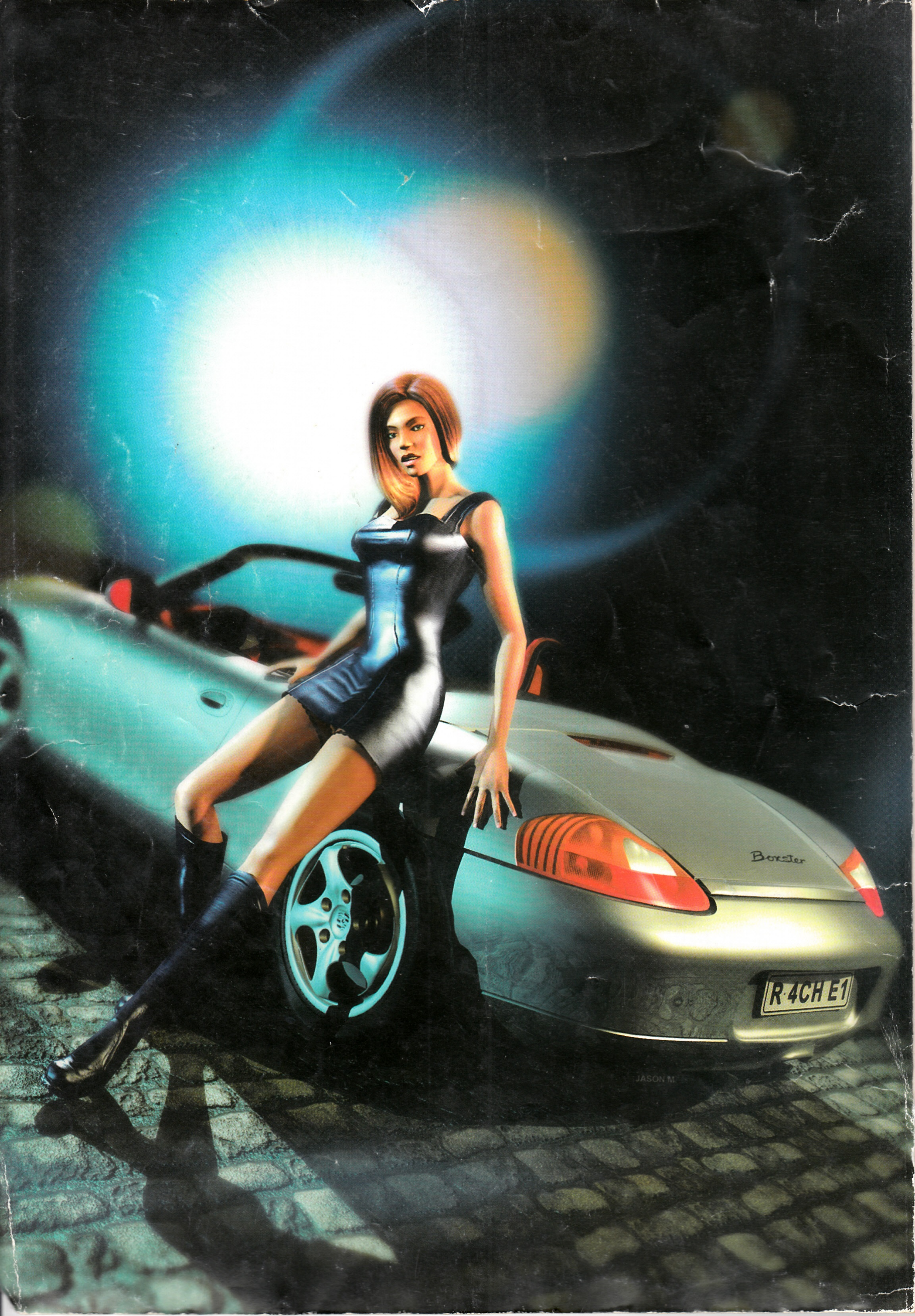
ПРОХОЖДЕНИЯ

ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ

НАМ ПИШУТ

ВЫПУСК ПОСВЯЩЕН PlayStation




Boxster
R 4CH E1
JASON M.

Издатель – фирма «Астрея»

Над номером работали

Светлана Базовкина
Александр Желяков
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Александр Лемешенко
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Данил Перееденко
Александр Попов
Александр Савченко
Алексей Семенов
Павел Сергеев

Отдел рекламы и распространения

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)

Серьян Смакаев (пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»

E-mail: igroman@online.ru

Тел.: 279-16-62

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.
Тираж 16.000.
Цена договорная.

© «Игромания», 1997

PC & PlayStation Games Magazine

ИГРОМАНИЯ

№2 • 1997

журнал для любителей игр

Свершилось! Владельцы 32-битной приставки PlayStation получают журнал, от первой до последней страницы посвященный их любимой игровой платформе.

Это второй номер журнала «Игромания». Первый вышел в сентябре и содержал подробные описания игр сразу для двух систем: PC и PlayStation. Многочисленные отклики читателей убедили нас: необходимы два журнала, один – про игры для PlayStation, другой – про игры для IBM-совместимых компьютеров. Второй выпуск «Игромании» мы решили посвятить PlayStation. Третий будет целиком PC'шным. Мы будем стремиться издавать по одному журналу для каждой из этих платформ ежемесячно.

И еще. Учитывая Ваши пожелания, обещаем оба журнала сделать цветными. Первые доказательства серьезности наших намерений – в Ваших руках.

Это издание будет знакомить Вас с наиболее популярными играми. Публикуя пароли и коды, мы поможем Вам по-новому взглянуть на те игры, которые Вы считали уже освоенными. Кроме того, мы намерены больше места (по сравнению с первым номером) уделять обзорам игр и их рейтингам. Так просили Вы, отвечая на нашу анкету.

Кстати, спасибо всем, кто написал нам. Давайте вместе болеть этим странным недугом – игроманией, вместе делать этот журнал. Нам хотелось бы доносить до Вас самую нужную информацию. Что еще требуется от нас, чтобы журнал был полезен и интересен игроманам, – расскажут Ваши письма. На последней странице Вы найдете новую анкету. Пишите. Ваши советы и замечания, Ваши идеи обязательно найдут воплощение в следующих номерах.

Редакция

Приглашаем к сотрудничеству игровые коллективы и отдельных игроманов. Лучшие из присланных материалов будут опубликованы.

Содержание

Ждем игру 3

Apocalypse 3
Batman & Robin 3
Bug Riders 3
Clayfighter Extreme 4
Colony Wars 4
Critical Depth 4
Deathtrap Dungeon 5
Duke Nukem 3D: Total Meltdown 5
Fighting Force 6
Formula-1 '97 6
Forsaken 7
Gran Turismo 7
Judge Dredd 7
Monster Rancher 7
Nightmare Creatures 8
One 8
Rampage: World Tour 9
Resident Evil 2 9
Tomb Raider 2 9
Wild 9s 10
Youngblood 10

Играем 11

Ace Combat 2 11
Battle Arena Toshinden 3 . 13
Command & Conquer .. 19
Excalibur 2555 AD 22
Final Doom 24
Herc's Adventures 25
Hercules 28
Kileak the Blood 30
Lost World (the) 32
Nanotek Warrior 33
Norse by Norsewest 35
Pandemonium 36
Porsche Challenge 38
Sim City 2000 42
Theme Park 44
Tiger Shark 46
V–Rally 47
War Gods 50
Warcraft 2 54
X-COM 60

Ломаем 86

Adventures of Lomax 86
Alien Trilogy 86
Black Dawn 86
Blood Omen: Legacy of Kain . 87
Codename: Tenka 87
Contra: Legacy of War 87
Crash Bandicoot 87
Cyber Speed 87
Dark Forces 88
Destruction Derby 2 88
Disruptor 88
Doom 88
Fade to Black 88
FIFA International Soccer '96 89
Formula-1 89
Gex 89
Goal Storm 89
Gunship 2000 89
Impact Racing 89
Johnny Bazookatone 90
Jumping Flash 90
King of Fighters '96 90
Loaded 90
Mortal Kombat Trilogy 90
Motor Toon Grand Prix 2 90
Need for Speed 90
Novastorm 91
Nuclear Strike 91
Off World Interceptor 91
Perfect Weapon 91
Philisoma 91
PO'ed 91
Project Overkill 91
Rage Racer 91
Raiden Project 91
Rally Cross 91
Resident Evil 92
Soviet Strike 92
Spider 92
Syndicate Wars 92

Наш читатель-игроман – кто он? 93

Читательский хит-парад 94

Анкета, подписка 95

Где можно приобрести «Игроманию»

«Адреса», (095) 235-54-53
«Артис», (095) 158-99-25
«Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, 6 *
«Возрождение», (095) 915-57-64
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
«Картридж-Центр», (095) 150-08-03
«Квазар», (095) 287-32-92
«Компьютерная Пресса», (095) 232-22-63
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, 9 *
«Познавательная книга», (095) 170-66-74
«Пресса», литературн. агентство, (095) 434-50-45
«Пьезо», (095) 963-29-09
«Радио и Связь», (095) 313-83-45
«Рецитал», (095) 487-02-44
«Рикел», (095) 925-02-10
«Сабрина», (095) 978-29-97
«Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Топ-Книга», (3832) 39-63-63 (Новосибирск)
«Траст», (095) 401-16-87
«Фантом», (095) 278-43-09
«Экспресс-Медиа», (095) 334-89-35
«INSTA», (095) 279-49-00
«Right of Way», (095) 247-11-40

* – розничная торговля.

Расценки на размещение рекламы

2-я, 3-я, 4-я страницы обложки – $ 1.500
одна полоса – $ 1.000
1/2 полосы – $ 550
1/4 полосы – $ 300
1/8 полосы – $ 170

Требования к макету

Все полноцветные изображения должны быть преобразованы в цветовую модель CMYK.
Растровые изображения – в форматах *TIFF* или *PSD*. Разрешение не менее 225 ppi на полном размере.
Векторные изображения – в формате *CDR* для «CorelDraw! 6.0» (все тексты должны быть преобразованы в кривые с количеством узлов не более 1023 либо предоставлены используемые в публикации шрифты) или в формате *EPS* (при сохранении из «CorelDraw» должны быть установлены следующие параметры preview: 8 bit TIFF, 150 dpi).

Apocalypse

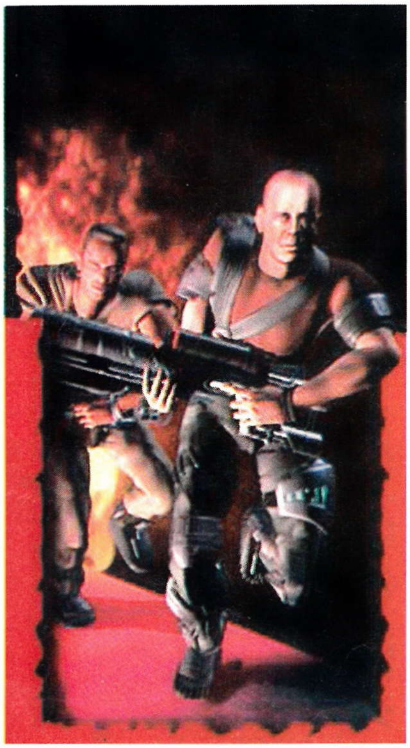
Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Рейтинг	★★★

Религии в далеком будущем суждено также конфликтовать с наукой, как и в наши дни. Вдохновитель этой борьбы – таинственный Преподобный, который выпустил на волю четырех всадников Апокалипсиса, готовых погубить мир.

Вам и вашему крылатому помощнику Trey Kincaid предстоит расстроить зловещие планы Преподобного и спасти человечество. Ваш партнер, трудолюбивый и бесстрашный товарищ, предупредит об опасности, прикроет в нужный момент, поднимет упавшее вдруг настроение. Kin и внешне напоминает известного героя Брюса Уиллиса, этакий «крепкий орешек» для бойцов Апокалипсиса.

Слабая сторона игры – неудобное управление. А ведь вам, исследуя трехмерное пространство со скрытыми зонами и дюжиной неуловимых противников, придется овладеть искусством стрельбы из духового ружья, огнемета и гранатомета.

Управляемая компьютером камера способна отслеживать ландшафт, перемещаясь из стороны в сторону и вверх-вниз.



Batman & Robin

Разработчик	Probe
Издатель	Acclaim
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрок	1
Рейтинг	★

Играя за Бэтмана и Робина, героев одноименного кинофильма, вы сможете облазить город Готэм (Gotham) площадью в 26 квадратных миль.

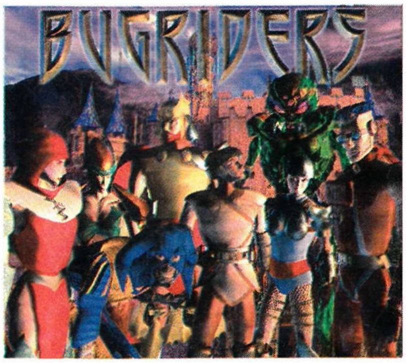
Игра идет в реальном времени. Бэтману предстоит обойти пространство игры пешком или объездить его на бэтсипеде (Bat Cycle), бэтмобиле (Batmobile) либо бэт-ялике (Bat Skiff). Чтобы найти бежавших из тюрьмы преступников, придется решать головоломки и спешить, спешить, спешить... Но Бэтман опоздает. Ворота окажутся уже заперты. Теперь, чтобы выйти на след беглецов, нужно собирать ключи.

В поединках Бэтман применяет разнообразные бэт-приспособления.

Играя, вы можете выбрать себе одного из трех персонажей: Batman, Batgirl или Robin.

Bug Riders

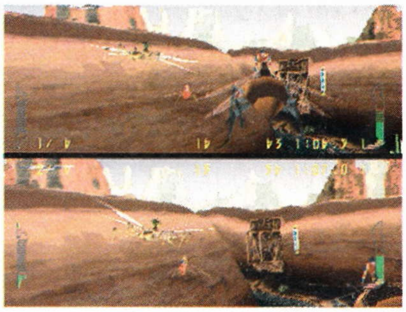
Разработчик	N-Space
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Рейтинг	★★★



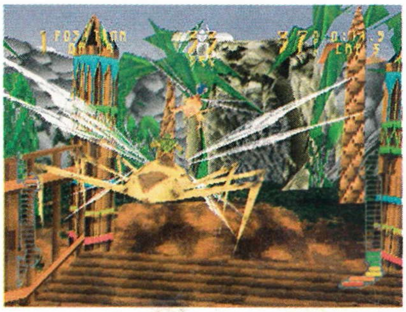
Во владениях умирающего императора Лептуса (Leptus) должен состояться необыкновенный турнир. Такого шоу еще не видел свет. Победитель станет новым императором, но побежденному

суждено умереть. В состязаниях принимают участие двадцать могучих рыцарей, известных своей жестокостью и амбициозностью.

Управляемые вами противники сражаются в трехмерном пространстве, имея шесть возможных направлений перемещения. Под седлом у каждого всадника – норовистое существо с индивидуальным характером. Управлять этими капризными лошадками непросто даже на земле, а ведь вам придется еще и летать!



Игроманам предстоит пройти шестнадцать маршрутов (пять основных в трех вариантах плюс финальное состязание).



Clayfighter Extreme

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	январь 1998 г.
Жанр	поединки
Игроков	2
Рейтинг	★★★

Вы можете выбрать себе любого из дюжины довольно эксцентричных бойцов (каждый из них использует в борьбе свой, неповторимый стиль). Предусмотрены также секретные персонажи.

В любом из семнадцати интерьеров вы можете свободно перемещаться вперед, назад, налево и направо. Кроме того, можно изменять угол поворота камеры. Сражение происходит в трехмерном пространстве. Будьте готовы вылезть из окна и возобновить бой снаружи.

В ходе сражения можно использовать особые возможности: разрешено фокусничать, устраивать в воздухе блоки, усыплять противника морфием и, конечно, применять серию ударов. Вам нравятся «fatality» в «Mortal Kombat»? Тогда попробуйте «clay-tality»: в этой игре противника можно превратить в модного танцора «диско» (в качестве репетиции перед финальным большим балом в стиле «диско» на небесах).

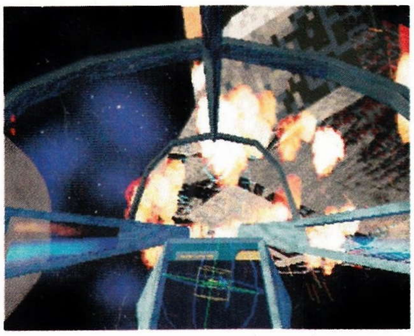
Colony Wars

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» + + «стрелялка»
Игрок	1
Рейтинг	★★★★

Сюжет «Колониальных Войн» здорово напоминает сериал о звездных войнах. Ученые разгадали секрет вечной молодости, но ничего хорошего из этого не получилось. Численность населения резко увеличилась, людям стали угрожать повальная нищета и голод. Пришлось создать колонии в других звездных системах...

Прошло несколько столетий. Земля стала митрополией империи, жесточайшей диктатурой сковавшей пять звездных систем. Но не всем по душе тирания. Появился непримиримый враг имперского центра – Лига свободных наций, которой удалось захватить власть в районе планеты Bennay. Окрыленная победой, Лига решает не останавливаться на достигнутом

Вы – пилот Лиги и принимаете участие в войне пяти звездных систем с межзвездными угнетателями. В вашем распоряжении находятся шесть команд, отличающихся набором используемого оружия и способом управления. В их составе – истребители, бомбардировщики, перехватчики, штурмовики и самолеты разведки.



Трехмерная битва в космосе состоит из 70 потрясающих миссий, разбитых на 18 действий. Предусмотрено 6 различных концовок. Имеется 6 тренировочных миссий. Миссии варьируются от перестрелки в космосе до освобождения узников хорошо укрепленных постов. Иногда нужно будет сопровождать грузовые корабли.

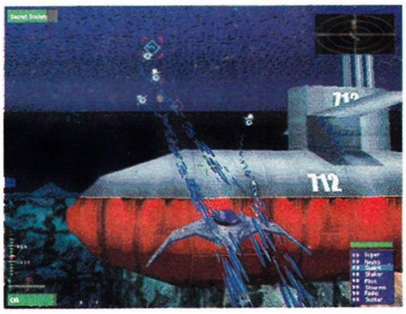
Разработчик ввел в игру несколько оригинальных световых и звуковых эффектов. Вкупе с двумя дюжинами озвученных фрагментов, вживленных в игру, это космическое действо оказывается не только впечатляющим, но и весьма правдоподобным. Стоит отметить качественно сделанную музыку.

Critical Depth

Разработчик	SingleTrac
Издатель	GT Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрков	2
Рейтинг	★★★

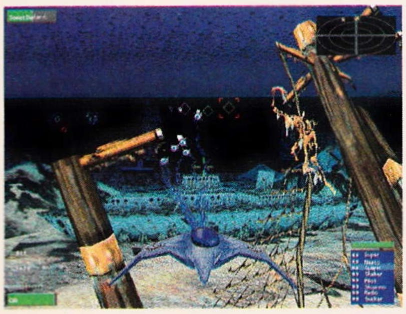
«Critical Depth» – это почти та же игра «Twisted Metal», но под водой, с субмаринами вместо автомобилей и грузовиков.

В Бермудском треугольнике обнаружены источники электромагнитной энергии таинственного происхождения. Правительства нескольких стран отпра-

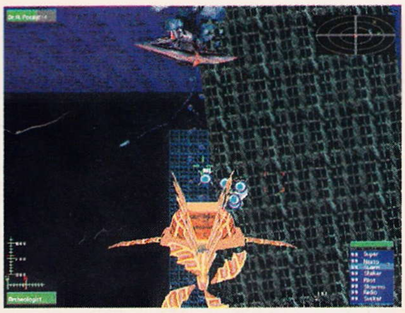


вили своих агентов к месту событий. Один из них – вы.

В ходе игры нужно собрать семь источников «бермудского магнетизма» и пройти через ворота «Threshold». Игроман должен исследовать подводное пространство на одной из тринадцати подлодок.



Блуждания в подводном мире – дело небезопасное. Опустившись ниже критической отметки, вы станете уязвимы для атак противников. Однако наносимые вам повреждения вовсе не всегда серьезны, поэтому есть определенный смысл рисковать и путешествовать на большой глубине.



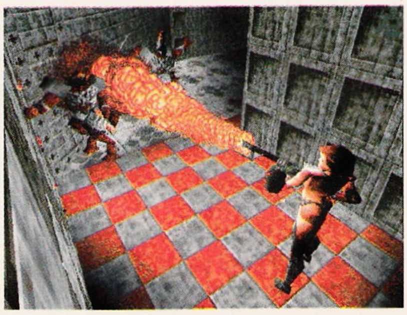
Игра предусматривает несколько режимов. Два игрока могут играть заодно, а могут противоборствовать. Сражающиеся с вами неприятели выглядят очень экзотично.

Deathtrap Dungeon

Разработчик	Eidos Interactive
Издатель	Eidos Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрок	1
Рейтинг	★★

Эта приключенческая игра переносит игромана в темную пещеру, в которой

он сможет сражаться и мародерствовать, сколько его душеньке угодно.



Сюжет позаимнствован из «Fighting Fantasy Books» Яна Ливингстона. Трехмерное пространство подземелья населено врагами 55 типов (от драконов до мумий и зомби). Вам придется быть

очень осторожным, чтобы в мрачных лабиринтах не угодить в ямы да не напороться на движущиеся шипы. Придется искать потайные коридоры и фальшивые полы.

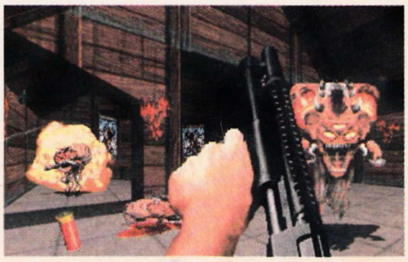
Прекрасно продуманное управление камерой позволяет хорошо ориентироваться. А

вот одновременную игру нескольких игроков разработчики не предусмотрели.

Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Разработчик	3D Realms
Издатель	GT Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Рейтинг	★★★★

«Duke Nukem» – вариация на тему бессмертного «Doom». Данная версия позволяет Дюку-бойцу ползать, плавать, прыгать, летать на ракете, смотреть вверх и вниз. Оружие и враги претерпели некоторые изменения и выглядят даже лучше, чем на PC.



Ваши солдаты появляются на различных этажах. Начинайте перемещать их к лифтам или лестницам, ведущим вниз, по пути уничтожайте всех пришельцев. Запоминайте дорогу – вам нужно еще будет вернуться к зонам выхода.

Пришельца, встретившегося вам по пути в контрольный зал, можно взять под контроль и использовать в качестве разведчика.

Обнаружив контрольный зал, соберите все ваши силы и начинайте штурм. Устройство молекулярного контроля находится в бункере внутри просторного зала. Войдите в бункер и продвигайтесь по узенькому коридорчику, идущему вдоль периметра.

Устройство взрывоопасно. Используйте гранату с таймером, чтобы успеть отбежать.

После разрушения установки молекулярного контроля вы должны переместить своих солдат в зоны выхода и нажать кнопку эвакуации.

Многие комнаты внутри колонии имеют несколько входов и небольшие помещения по углам. Не оставляйте солдат в центре такой комнаты.

Разгром мест активности пришельцев

Если на экране карты появляется сообщение «Alien Activity Detected», значит, «чужие» стремятся построить здесь новую установку молекулярного контроля. Места активности очень похожи на колонии пришельцев, но проникнуть в них сложнее. Вход загорожен пирамидами и другими постройками. Старайтесь не заходить во все эти постройки. Туда, где могут прятаться пришельцы, палите разрывными снарядами.

Пришельцы (особенно раса Tentaculat) любят прятаться на балконах и в нишах, окружающих вход.

Внутренняя часть «места активности» – это четырехэтажное строение, состоящее из десятков соединенных комнат. Нужно отыскать контрольную комнату и разрушить устройство, а потом вернуться к месту входа или уничтожить всех пришельцев. В случае эвакуации солдат без разрушения устройства молекулярного контроля вы потеряете 750 очков.

Контрольная комната в «местах активности» находится на третьем этаже сооружения, но вход в нее – на нулевом уровне.

В зале, окружающем вход в контрольную комнату, использование управляемых ракет ничего не даст. Возьмите с собой танк «Displacer». Он не сможет подняться по ступенькам, но может всплыть на первый уровень и пройти в отверстие над лестницей. Поднимите его на лифте наверх и расстреляйте устройство.

Или же возьмите под контроль пару пришельцев и введите их в контрольный зал. Пришельцы, которые прячутся наверху, обнаружат себя, атакуя. Это может привести к появлению пришельцев на линии вашего огня.

Если не использовать танки, то можно разбросать мины по разные стороны от входа (чтобы на них подорвались пришельцы, выбирающиеся из-за угла). Только не бросайте мины на ступеньки, ведущие в контрольный зал. Поднимаясь на лифте на второй этаж, повернитесь лицом влево. Это позволит вашему солдату сразу увидеть устройство и охранников.

Не заходите в маленькую комнатушку на втором уровне. Там ничего нет, но можно нарваться на засаду.

Антитеррористические операции

Задача «X-COM» – спасти как можно больше мирных жителей и уничтожить или захватить всех террористов.

Проигнорировав место террора, вы потеряете сразу 1.000 очков. Кроме того, для строительства защиты вам необходимо изучить строение «Deep One», которое встречается лишь в местах террористических действий.

Антитеррористические операции могут проходить в одну или две стадии, в зависимости от того, где они происходят.

При ***нападении пришельцев на город-порт*** вы будете действовать среди складов и небольших зданий. Между ними расположены многочисленные объекты, которые можно использовать в качестве прикрытия. Кроме обычных зданий в порту можно встретить высокие башни. Некоторые из них достигают высоты в три уровня и имеют наверху закрытые помещения.

Будьте очень осторожны, осматривая огороженную сеткой область около океана. Здесь очень много мест, где может спрятаться пришелец.

Старайтесь не подходить к зданиям спереди (там могут быть снайперы). Лучше подходить сбоку и идти вдоль здания. Затем нужно быстро войти и подняться по лестнице.

Заметив среди врагов Triscene, постарайтесь взять хотя бы одного под контроль и использовать как танк. Они обладают хорошим запасом времени и мощной пушкой.

Миссия, связанная с ***нападением инопланетян на остров***, также имеет одну стадию. Острова очень холмисты. Большая часть острова покрыта травой, из-за чего ваши акванавты быстро теряют энергию. Деревья и подземные туннели на острове часто используются пришельцами в качестве укрытий. Обычно на острове находится несколько зданий и большой отель. На крышах зданий могут прятаться снайперы.

Вместо того чтобы спускаться в долины, вы легко можете расстрелять пришельцев с вершины ближайшего холма.

Туннели, ведущие под статуи, очень опасны. Если туда заберется пришелец, убить его будет непросто. Но в игре

есть «глюк»: иногда этих «пещерных жителей» можно расстрелять прямо через землю, стоя над пещерой.

В случае ***нападения «чужих» на лайнер*** миссия будет состоять из двух частей. В первой половине миссии вы должны осмотреть верхние палубы и уничтожить там всех пришельцев. Старайтесь не использовать тяжелого вооружения: поберегите мирных жителей.

Около кухни воспользуйтесь взрывчаткой, чтобы пробить дыру в стене – и вы сможете уничтожить пришельцев, стоя снаружи.

Вторая часть миссии начинается в носовом трюме. Пространство загромождают всевозможные коробки. Уничтожив здесь всех пришельцев, пошлите отдельные группы ваших людей вдоль бортов корабля. Тщательно обыщите две верхние палубы до того, как подниматься выше. Пришельцы редко покидают грузовые трюмы и двигательные отсеки.

Не стойте близко к бочкам с бензином. Учтите: если вы решили эвакуировать солдат до выполнения второй части миссии, это приведет к гибели всех людей на корабле.

Самая трудная миссия – ***нападение инопланетян на грузовое судно*** (тоже две стадии).

Разделите группу на части и пошлите две из них обыскивать верхние палубы. Отдельным акванавтам поручите обыскать лабиринт небольших помещений, двигаясь к носу корабля. Всегда резервируйте время хотя бы на один выстрел.

Во второй части миссии продвигайтесь к корме корабля, уничтожая пришельцев на пути. На палубе с многочисленными проходами и балконами пошлите по команде с каждой стороны. Остерегайтесь снайперов, прячущихся среди груза в центре корабля.

Отведите своих акванавтов подальше от бочек с горючим и выстрелите в них. Если там прятался пришелец, он, скорее всего, погибнет.

Используйте тяжелое вооружение, чтобы проложить себе дорогу среди грузов в трюме.

Оборона базы «X-COM»

В начале операции ваши люди и танки разбросаны по первому и второму уровням. Пробраться на нулевой и четвертый уровень можно только через воздушный шлюз.

Все пришельцы проникают на базу только через доки подводных лодок или воздушный шлюз. Переместитесь к этим местам. Если база построена грамотно, это несложно.

Для завершения миссии необходимо уничтожить или захватить всех пришельцев. Одна из задач инопланетян – уничтожение объектов базы. Не допускайте пришельцев на верхние этажи базы, иначе вы рискуете потерять ценное оборудование. Вы и сами можете разбить свое оборудование во время боя. Особенная аккуратность потребуется около воздушного шлюза.

Не позволяйте пришельцам забраться на верхние уровни базы: вы рискуете никогда их там не найти.

Оружие, сложенное вдоль стен доков, взрывоопасно. Будьте аккуратны, стреляя в том направлении. Если же рядом стоит группа пришельцев, одно попадание в блок торпед поможет решить много проблем.

Никогда не пользуйтесь кнопкой эвакуации при защите базы – лишитесь и базы, и людей, и техники.

Финальный бой в T'leth

Допросив плененных командующих, вы узнаете о T'leth – глубинной столице инопланетян. В этом древнем городе хранится тело Последнего Пришельца. «X-COM» должен уничтожить город до того, как Последний Пришелец очнется от многовекового сна.

Чтобы попасть в город, необходимо построить подлодку «Leviathan», изучив множество тем. После допроса командующего Lobster Man вы сможете, наконец, построить такую лодку.

Ваша штурмовая группа должна состоять из 10-14 лучших стрелков с самым высоким показателем храбрости. Все акванавты должны иметь запас времени больше обычного, а также обладать большой силой, чтобы перетаскивать многочисленные предметы. Также важно брать людей с высокими показателями «MC»-силы и «MC»-способности.

Обязательно постройте для всех акванавтов «Magnetic Ion Armor». Возьмите запасную амуницию. Предстоящая миссия состоит из трех частей, и единственными источниками вооружения будут тела убитых пришельцев да ваш рюкзак.

Из гранат лучше взять «Sonic Pulser». Возьмите «Disruptor Pulse Launcher» и «MC-Disruptor».

Вам придется столкнуться с Lobster Man, а против них нет ничего лучше, чем «Heavy-TL».

Возьмите с собой один или два танка. Рекомендуем «Displacer / Sonic», способный летать и обладающий почти неограниченным боезапасом.

Без аптечек ваши акванавты вряд ли смогут пройти все три стадии игры.

Когда будете готовы к бою, нажмите кнопку «Intercept» и выберите «Leviathan» из списка подлодок. Вас попросят указать пункт назначения. Нажмите на кнопку «T'leth» и подтвердите ваше решение, нажав «OK».

На ***первой части миссии (внешний город)*** ваши солдаты и танки окажутся во входных комнатах базы или прямо под ними. Входные комнаты находятся на первом уровне. Каждая из них имеет большой лифт, на котором можно спуститься вниз.

Поле боя имеет два уровня. Танки легко передвигаются по коридорам, но не могут проникать в отдельные помещения. Во многих маленьких комнатах есть лифты, ведущие наверх. На нижнем уровне находятся пустые комнаты и оборудование, а на верхнем – машины, лаборатории и источники энергии для этой части базы.

Пришельцы часто прячутся в комнатах для лифтов.

Некоторые комнаты на первом уровне базы заставлены взрывоопасной техникой. Постарайтесь не вступать там в бой.

Ваша цель – поиск зон выхода, перемещение туда солдат и эвакуация. Или же попробуйте уничтожить всех пришельцев.

Если у вас есть танк, то запустите его в зону выхода перед вашими солдатами. Возможно, там есть охранник. Зона выхода не достигает границ комнаты: солдаты, которые окажутся около южной или восточной стен, не будут переведены на следующий уровень. Также зоной выхода не считается пространство лифта.

Вторая часть миссии (внутренний город) перенесет ваших солдат в две комнаты на нулевом уровне. Остальная часть базы состоит из множества мелких темных комнат, соединенных коридорами шириной в одну клетку. Вам нужно отыскать зону выхода и эвакуировать всех солдат или уничтожить всех пришельцев.

Зона выхода находится на нулевом уровне (том же, где вы начинали). Ищите девятиклеточный лифт. Зона выхода находится к юго-востоку от лифта.

Сначала направьте в зону выхода танк, только потом солдат. К моменту, когда вы достигнете зоны выхода, ваши солдаты, вероятно, будут страдать от нехватки энергии. Поскольку обороняться здесь несложно, потратьте несколько ходов, чтобы энергия восстановилась.

Затем ваша группа окажется в ***склепе Последнего Пришельца (третья часть миссии)***. Карта двухуровневая, но, чтобы попасть на второй уровень, нужно взлететь под потолок двухэтажной комнаты. Любой танк будет заблокирован множеством прочных дверей. Чтобы расширить проход, примените взрывчатку. Поможет пара «Sonic Pulser» или одна управляемая ракета.

Целью последней части миссии T'leth является поиск саркофага Последнего Пришельца и уничтожение источников энергии системы жизнеобеспечения.

Причинить вред самому Последнему Пришельцу невозможно, не тратьте зря время и боеприпасы.

Вы победите во второй войне с пришельцами, когда пройдете все три уровня T'leth и уничтожите энергоузлы. Огромный город, всплывая, взорвется вместе с останками водной империи.

Подводные лодки

Одна из первейших обязанностей «X-COM» – обнаружение и перехват подводных лодок инопланетных агрессоров.

Подлодки-перехватчики должны перехватывать как можно больше лодок противника, чтобы те не успели сделать свое черное дело. В случае успеха перехватчик повреждает подлодку противника, вынуждая ее сесть на дно моря, либо уничтожает ее полностью.

Обнаруживать подлодки противника способна любая база «X-COM», на которой установлено оборудование обнаружения. Систему обнаружения можно усовершенствовать, установив на нее локатор (две разновидности) или декодер.

Локаторы имеют связь со спутником, позволяющим засекать лодки, летящие над сушей. Каждая система имеет пятипроцентную вероятность обнаружения врага каждые 10 мин. Эффекты нескольких локаторов складываются.

Декодер – усовершенствованный прибор, который можно получить после изучения молекулярного контроля. Радиус его действия гораздо больше, чем у локатора. Система гарантированно заметит любую подводную лодку противника (на базе достаточно установить один такой прибор).

Когда одна из ваших систем засекает подлодку, появляется соответствующее сообщение. Каждая подлодка получает цифровое обозначение (в порядке появления). Также приводится информация о сравнительных размерах подлодки, ее глубине (высоте), основном направлении движения и скорости. Если подлодку обнаружил декодер, вы узнаете также тип подлодки, пункт назначения, миссию и расу пришельцев, управляющих подлодкой.

Вам предложат два варианта ответа на сообщение. Кнопка «Center on Sub» центрует карту на замеченной подлодке и снижает скорость течения времени, а «Cancel» закрывает окно сообщения, игнорируя появление подлодки. Вражеские подлодки изображаются на карте, как движущиеся красные плюсы.

Заметив подлодку врага, вы можете запустить свои перехватчики. Успешный перехват оставляет обезвреженную подлодку лежать на океанском дне, пока не прибудут ваши солдаты, чтобы исследовать место кораблекрушения и собрать оружие, артефакты и тела.

Применив кнопку «Center on Sub», нажмите на ближайшей базе «X-COM» или на кнопке «Intercept» меню карты. Появится список подводных лодок, которые вы можете использовать для перехвата. Перехваты совершаются любыми подлодками «X-COM», кроме «Triton» (он не вооружен). Выбрав перехватчик, вы должны указать цель для него. Нажмите на значок

подводной лодки противника и «ОК». Ваш перехватчик (он отмечен на карте желтым плюсом) будет автоматически следовать за врагами.

Если корабль противника особенно силен, можно запустить против него несколько перехватчиков (до четырех, последовательно).

Когда перехватчик настигнет цель, он будет следовать за нею, не вступая в бой. Подождите, пока все перехватчики не настигнут цель.

Многие подлодки противника способны обогнать ранние перехватчики «X-COM» – вы получите сообщение, что контакт с лодкой противника потерян. Появится окно перехвата, предлагающее вам:

Return to Base
– вернуться на базу;

Patrol – оставаться на месте, патрулируя местность;

Go to Last Known Alien Sub Position
– продолжать движение к месту, где подлодка пришельцев была замечена в последний раз. Если подлодка не будет опять обнаружена, ваш перехватчик автоматически начнет патрулировать местность в районе потери контакта.

Пока ваша подлодка находится в океане, вы можете переназначить цель для нее (кнопка «Select New Target» в меню статуса подлодки). Используя эту кнопку, можно за один рейс перехватить несколько подлодок.

Если подлодка противника погружается на глубину, недоступную вашему перехватчику, он вернется на базу. Вы можете переназначить его на первоначальную цель (если она всплывет) либо направить на другую.

Перехватчик может быть поврежден в бою. Пока он не уничтожен, он может вести боевые действия. Но по возвращении на базу он начнет ремонтироваться, временно исчезнув из списка подлодок, готовых к бою.

Когда вы перехватываете лодку противника на большом расстоянии, или же если она потащит ваш перехватчик через весь мир, у перехватчика может кончиться топливо. Система контроля топлива автоматически вернет корабль на базу, выдав предупредительное сообщение.

Иногда перехватчик «X-COM» догоняет подлодку противника, когда оба они находятся над сушей. Оружие «X-COM» не может быть использовано в воздухе, и вы можете либо вернуть перехватчик на базу, либо подождать, пока противник не погрузится в воду.

Точно так же операция может быть сорвана из-за слишком большой глубины погружения преследуемой лодки.

Если же бой возможен, он начнется, как только перехватчик догонит цель. Левая часть окна перехвата – это экран локатора. Подводная лодка пришельцев появляется в верхней части окна в виде пульсирующей точки. Внизу, в правом и левом углу, находятся иконки используемого оружия. Ниже дано количество оставшихся боеприпасов. Пунктирная линия обозначает максимальную дальность данной системы вооружения.

Справа находится экран повреждений. Красная часть силуэта вашей подводной лодки разрастается с каждым попаданием противника.

Ниже экрана повреждений находится индикатор дальности. Число справа от индикатора показывает расстояние между подлодками.

Сравните дальность, которую показывает индикатор, с дальностью действия оружия пришельцев, чтобы узнать, попадаете ли вы в зону поражения.

В самом низу окна находится строка сообщений о ваших удачных выстрелах и о попаданиях в вас.

Остальную часть окна занимают кнопки, позволяющие отдавать боевые приказы:

Stand off – приказ преследовать противника, но не вступать в бой;

Cautious Attack
– приблизиться на максимальную дальность действия оружия перехватчика и открыть огонь. Если на вашей подлодке стоят две системы вооружения с различной дальностью, то она (лодка) сначала приблизится на дальность самого дальнобойного, а когда кончатся боеприпасы – на дальность второго типа вооружения;

Standard Attack
– приблизиться к цели на дальность действия наименее дальнобойной системы и открыть огонь изо всех орудий;

Aggressive Attack
– приблизиться на минимальное расстояние всех систем вооружения и открыть огонь с максимально возможной скоростью;

Disengage
– немедленно вернуться на базу;

View Alien Sub
– перейти из окна перехвата к изображению подлодки противника.

Подводные лодки «X-COM»

Сначала Вы имеете и можете покупать только два типа летающих подлодок: перехватчик «Barracuda» и транспортник «Triton». Потом станут доступны и другие аппараты. Наиболее эффективен смешанный флот.

BARRACUDA – воздушно-подводный перехватчик

Это первый перехватчик, который вы получите. Имеет низкую скорость среди всех перехватчиков, не может догнать большие подлодки. Даже на максимальной дистанции его может разрушить единственный выстрел с большой лодки противника. Требует высокой арендной платы за использование.

Максимальная скорость – 2.400.

Ускорение – 3.

Горючее – 800 (не Zrbite, а обычное).

Мест для оружия – 2 (торпедная установка и газовая пушка).

Допустимые повреждения –120.

Перевозить танки и бойцов не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 250 очков.

Стоимость – 600.000.

TRITON – транспортный корабль

Максимальная скорость – 790.

Ускорение – 2.

Горючее – 1.400.

Мест для оружия нет.

Допустимые повреждения – 160.

Перевозимых бойцов – 14.

Перевозимых танков – 3.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 200 очков.

«Тритон» – невооруженное судно и поэтому, настигая противника, он не сможет атаковать. Но если продолжить преследование подлодки инопланетян «Тритоном», то по достижении пункта назначения он сможет высадить акванавтов и танки. Это позволит вам исследовать неповрежденную подводную лодку.

MANTA – перехватчик

Этот одноместный высокоскоростной аппарат был создан с использованием земных и инопланетных технологий. Самый быстрый из перехватчиков. Недорог и не требует арендной платы, однако для создания этого аппарата нужны специальные материалы. Производство длительно, нужны значительные свободные пространства.

Максимальная скорость – 4.600.

Ускорение – 10.

Горючее – 30 (Zrbite).

Мест для оружия – 2.

Допустимые повреждения – 400.

Перевозить танки и бойцов не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 250 очков.

Стоимость – 400.000.

HAMMERHEAD

Это новая разработка – транспорт и перехватчик одновременно. Гораздо быстрее «Барракуды» и может выдержать больше повреждений. Построенный вашими техниками, он не требует арендной платы.

Плохо то, что этот аппарат снабжен лишь одной системой вооружения. Требует Zrbit в качестве топлива. Как транспортный корабль мало эффективен, т. к. не способен перевозить танки.

Максимальная скорость – 4.030.

Ускорение – 9.

Горючее – 60 (Zrbite).

Мест для оружия – 1.

Допустимые повреждения – 960.

Перевозимых бойцов – 12.

Танки перевозить не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 300 очков.

Стоимость – 600.000.

LEVIATHAN – летающая подлодка

На этом мощном аппарате можно достичь и глубинного города инопланетян. Это самая быстрая и самая прочная подлодка в игре, способная обогнать любой корабль пришельцев.

Однако стоит очень много, плюс необходимость спецматериалов. Для строительства требует как минимум двух мастерских и 50 техников.

Максимальная скорость – 5.800.

Ускорение – 9.

Горючее – 50 (Zrbite).

Мест для оружия – 2.

Допустимые повреждения – 1.250.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 400 очков.

Стоимость – 900.000.

HEAVY CRUISER – летающая подлодка

Мощнее предыдущего корабля. Часто используется для сбора полезных ископаемых.

Максимальная скорость – 3.800.

Допустимые повреждения – 450.

Мощность орудий – 60.

Дальность действия орудий – 160.

HUNTER – исследовательский корабль

Аппарат снабжен комнатой для проведения опытов над захваченными бойцами и техникой инопланетян.

Перевозимых бойцов – 26.

Перевозимых танков – 4 (но каждый танк занимает место четырех бойцов).

Вооружение перехватчиков

Чтобы вооружить подлодку или поменять тип вооружения, нажмите «Equip Submarine» на экране базы. Затем выберите нужную подлодку из списка.

Тип лодки и ее порядковый номер появятся наверху. Ниже указано количество топлива на подводной лодке и число полученных повреждений. У лодки должно быть 0 % повреждений и 100 % топлива, чтобы вы могли изменять вооружение.

В центре экрана – иконка, изображающая подлодку. Слева и справа от нее – иконки оружия, название, текущее и максимальное количество боеприпасов. Рядом с иконками оружия есть две кнопки с цифрами. Чтобы установить новую систему вооружения, нажмите на соответствующую кнопку – и появится список доступных систем вооружения. Старая система вернется на склад.

Если на складе есть соответствующие боеприпасы, то системы вооружения начнут автоматически перезаряжаться. Если боеприпасов не хватает, появится соответствующее сообщение. В отличие от танков, подлодкой можно пользоваться даже при нехватке боеприпасов.

Большинство подлодок «X-COM» имеют на корпусе несколько точек, где можно закрепить какую-либо систему вооружения, характеризуемую следующими параметрами:

Cost – стоимость покупки или производства системы;

Ammo Cost – стоимость боеприпасов;

Technician Hours to Produce – время, необходимое вашим техникам, чтобы построить одну систему;

Special Materials Required – спецматериалы, необходимые для производства одной системы;

Work Space Required – объем помещения, необходимого для производства одной установки;

Damage – повреждения, наносимые системе одним попаданием;

Range – максимальный радиус действия в километрах;

Accuracy – базовая точность попадания;

Reload Time – время, необходимое для совершения повторного выстрела;

Maximum Rounds – боезапас орудия.

Традиционное оружие подводных лодок

Эти системы помогут вам бороться с небольшими подлодками. Но, как только более современное оружие появится в вашем распоряжении, модернизируйтесь не раздумывая.

Craft Gas Cannon – газовая пушка

Это более мощный аналог ручной газовой пушки, которой пользуются акванавты. Стреляет бронебойными зарядами, используя давление газа. Выстрелы производятся очень часто, но точность их низка, мал радиус действия. Вам придется использовать газовую пушку только против самых маленьких подлодок, если вы хотите посадить их, не уничтожая.

Стоимость – 30.000.
Стоимость боеприпасов – 1.240.
Повреждения – 15.
Дальность – 8.
Точность – 25 %.
Время перезарядки – 3.
Боекомплект – 200.

Ajax Launcher – пусковая установка торпед «Аякс»

Похожая на системы подлодок 1990-х годов, установка «Аякс» имеет в комплекте шесть мощных торпед. Они движутся за счет сжатого газа и имеют дальность действия в три раза больше, чем у газовой пушки. Пусковая установка «Аякс» – лучший выбор для оснащения подлодок в начале игры.

Стоимость – 16.000.
Стоимость боеприпасов – 3.000.
Повреждения – 60.
Дальность – 32.
Точность – 70 %.
Время перезарядки – 17.
Боекомплект – 6.

DUP – Head Launch – ядерная пусковая установка

Схожая с системой «Аякс», эта установка имеет боеголовку с ядерным зарядом. В комплекте только три торпеды, но их ядерный заряд заметно увеличивает размер повреждений. За счет увеличенной дальности и более качественной системы наведения данная пусковая установка – отличная альтернатива «Аяксу».

Стоимость – 17.000.
Стоимость боеприпасов – 9.000.
Повреждения – 110.
Дальность – 50.
Точность – 80 %.
Время перезарядки – 21.
Боекомплект – 3.

Системы, доступные после проведения исследований

Исследование гауссовых технологий и изучение различных артефактов позволит вам создать более мощное, дальнобойное и точное оружие. Рекомендуем сразу выбросить старое вооружение и установить новое.

Gauss Cannon – гауссова пушка

Эта пушка основана на принципе ускорения частиц, позволяющем создать мощный луч, сходный по действию с лазером. У пушки Гаусса имеет практически та же дальность, что и у установки «Аякс», но большие мощность и боезапас. С другой стороны, ее точность немногим выше точности обычной газовой пушки. Так что пушка Гаусса – это еще не тот результат техпрогресса, которого вы ждали. Вам нужно делать ставку на более качественные системы.

Стоимость – 182.000.
Стоимость боеприпасов – 200.
Повреждения – 90.
Дальность – 20.
Точность – 35 %.
Время перезарядки – 4.
Боекомплект – 50.

Sonic Oscillator – ультразвуковой осциллятор

По всей видимости, это лучшая установка для подлодок «X-COM». Ее луч способен разрушить на молекулярном уровне самую прочную броню. Его мощность превышает мощность DUP-торпеды, он имеет практически неограниченный боезапас, хоть и чуть меньшую точность.

Стоимость – 226.000.
Стоимость боеприпасов – 0.
Повреждения – 150.
Дальность – 55.
Точность – 50 %.
Время перезарядки – 5.
Боекомплект – 100.

PWT – Cannon – торпедная пушка

Это самое мощное и точное оружие для подводных лодок, доступное в игре. Такая пушка стреляет большими торпедами с очень прочными боеголовками, способными пробить любую броню. Но у нее есть два существенных недостатка: низкая скорость перезарядки (если противник не будет уничтожен первым выстрелом, он успеет сделать еще пару выстрелов, пока пушка перезарядится) и огромная стоимость боеприпасов.

Стоимость – 242.000.
Стоимость боеприпасов – 28.000.
Повреждения – 200.
Дальность – 60.
Точность – 100 %.
Время перезарядки – 28.
Боекомплект – 3.

Тактика перехвата

Перехватчики, которые способны выдержать лишь небольшой урон, должны держаться подальше от средних и больших подлодок противника. Перехват более крупных противников оставьте более защищенным лодкам. Вы должны быть уверены, что нейтрализуете противника раньше, чем он успеет уничтожить вас.

Слабое оружие (вроде газовой пушки) неточно и требует агрессивной атаки. Не используйте оружие с низкой точностью против больших кораблей.

Ультразвуковой осциллятор – лучшее оружие из доступного. Большая дальность действия и неограниченный боезапас перевешивают его не очень высокую точность. Повреждения, которые вы можете нанести парой осцилляторов, превосходят эффект от пушки «PWT».

Есть два исхода успешного перехвата: заставить подлодку противника сесть на грунт для ремонта либо полностью ее уничтожить.

В начале игры вам очень пригодятся артефакты, оружие и трупы пришельцев.

Неплохо вооружить один из ваших перехватчиков не очень мощным оружием и перехватывать им только маленькие подлодки.

Успешные перехваты выгодны. Но учтите, что, когда в регионе происходит серия эффектных перехватов, пришельцы могут начать поиски базы «X-COM» с целью отомстить. Возможность такого исхода возрастает вместе с уровнем сложности, составляя 4 % для новичка, 8 % для опытного игрока, 12 % для ветерана, 16 % для гения и 20 % для суперчеловека.

Подводные лодки пришельцев

SURVEY SHIP – разведывательный корабль

Самый маленький корабль-разведчик, появляющийся в местах, чем-то заинтересовавших инопланетян. Аппарат имеет очень слабую броню и обычно уничтожается одним выстрелом.

Максимальная скорость – 2.000.

Допустимые повреждения – 60.

Мощность орудий – 0.

Дальность действия орудий – 0.

За уничтожение этого аппарата вы получите 100 очков, за посадку – 50.

ESCORT – корабль сопровождения

Аппарат скромных размеров. Этот эсминец разведывает обстановку для более крупных сил. В отличие от исследовательского корабля, он несет слабенькое вооружение.

Максимальная скорость – 2.800 ... 4.500.

Допустимое количество повреждений – 300...500.

Команда – до 10 пришельцев.

Мощность орудий – 50.

Дальность действия орудий – 104...144.

Наносимые повреждения – 30.

За уничтожение этого аппарата вы получите 150 очков, за посадку – 75.

BATTLESHIP – боевой корабль

Это наиболее агрессивный и мощный из вражеских кораблей. Дальность действия его мощных орудий позволяет уничтожить «Барракуду» одним выстрелом еще до того, как перехватчик успеет приблизиться. Линкор может быть использован для любых миссий.

Размеры – очень большие.

Максимальная скорость – 2.000 ... 4.200.

Допустимые повреждения – 300 ... 1.400.

Команда – 12 пришельцев + несколько террористов.

Мощность орудий – 30...140.

Дальность действия орудий –104...400.

За уничтожение этого аппарата вы получите 1.000 очков, за посадку – 500.

HUNTER – сборщик живых форм

Гораздо больший корабль, чем тяжелый крейсер, «охотник» имеет также большую скорость и более мощные пушки. Корабль оборудован исследовательской лабораторией.

Максимальная скорость – 4.200 ... 4.500.

Команда – до 18 пришельцев.

Допустимые повреждения – 500.

Мощность орудий – 50.

Дальность действия орудий – 144.

За уничтожение этого аппарата вы получите 500 очков, за посадку – 250.

HEAVY CRUISER – тяжелый крейсер

Превосходит обычный крейсер по прочности корпуса, скорости, мощности орудий. Этот самый редкий в игре корабль посылают собирать ресурсы для пришельцев.

Размеры – средние.

Максимальная скорость – 3.800.

Команда – до 21 пришельца.

Допустимое количество повреждений – 450.

Мощность орудий – 60.

Дальность действия орудий – 160.

Допустимые повреждения – 1.400.

За уничтожение этого аппарата вы получите 500 очков, за посадку – 250.

DREADNAUGHT – транспортный корабль

Этот многофункциональный корабль способен действовать на любой глубине. На его борту можно найти много полезного.

Дредноут – самый сложный противник. Хотя его орудия чуть слабее, чем у линкора, дальность их действия беспрецедентна. В одиночку победить дредноут способен только «Левиафан».

Размеры – очень большие.

Максимальная скорость – 4.800.

Допустимые повреждения – 3.400.

Команда – до 13 пришельцев + множество террористов.

Мощность оружия – 120...140.

Дальность оружия – 480.

За уничтожение этого аппарата вы получите 1.400 очков, за посадку – 700.

CRUISER – боевой корабль

Основа флота инопланетян. Этот аппарат используется во всех видах деятельности. Крейсер гораздо прочнее, чем эсминец или исследовательский корабль, имеет лучшее оружие и более толстую броню.

Размеры – малые.

Максимальная скорость – 2.600.

Допустимые повреждения – 300.

Команда – до 10 пришельцев.

Мощность оружия – 25.

Дальность оружия – 280.

За уничтожение этого аппарата вы получите 250 очков, за посадку – 125.

FLEET SUPPLY CRUISER – корабль снабжения

Этот аппарат доставляет в колонии различные биологические компоненты. Разработанный как грузовой корабль, этот аппарат имеет не очень высокую скорость. Орудия маломощны. С ним справится любая подлодка «X-COM».

Корабли снабжения – отличная находка. На них находится много артефактов и оружия, которое можно продать за большие деньги.

Размеры – большие.

Максимальная скорость – 3.400.

Допустимые повреждения – 2.000.

Мощность оружия – 70.

Дальность оружия – 304.

Команда – до 21 пришельца.

За уничтожение этого аппарата вы получите 800 очков, за посадку – 400.

Танки

Полностью автоматизированные и управляемые на расстоянии, танки обычно играют роль поддержки, двигаясь впереди ваших акванавтов в неисследованных областях и привлекая на себя огонь пришельцев. Кроме того, мощное оружие танков необходимо, когда нужно очистить большую территорию или уничтожить сооружение с находящимися внутри пришельцами. Танки характеризуются следующими параметрами:

cost – цена покупки или производства;

area of operation – местность, на которой танк может действовать (на суше, под водой или везде);

special materials required – количество специальных материалов, требуемых на строительство одного танка;

technician hours to produce – время, необходимое для производства одного танка;

work space required – рабочее пространство, необходимое для производства одного танка;

ammo type – тип используемых боеприпасов;

ammo cost – стоимость используемых боеприпасов;

rounds – боезапас, находящийся в танке;

damage – количество повреждений, наносимых попаданием в цель;

time units – количество единиц времени, которыми танк располагает в начале каждого хода;

armor – прочность брони танка (спереди, справа и слева, снизу, сзади);

health – количество повреждений, которое выведет танк из строя.

Традиционные танки

Это танки, основанные исключительно на земной технологии. Они могут действовать или на поверхности земли или на дне океана.

Coelacanth / Gas Cannon

Один из первых подводных танков. Оснащен мощной газовой пушкой, которая стреляет большими бронебойными зарядами. Однако точность его пушки очень низка.

Coelacanth / Aqua Jet Missile

Чуть более дорогой и гораздо более мощный танк. Хотя вы ограничены всего 8 выстрелами, их эффект больше, чем от 30 обычных бронебойных снарядов. Этот танк – лучший для начала игры. Недостаток – невозможность ведения огня на суше.

Танки, доступные после проведения исследований

Coelacanth / Gauss Cannon

Изучение технологии Гаусса позволит вам построить танк, стреляющий потоком ускоренных частиц. Танк несет на себе 50 бесплатных зарядов, что делает его экономически выгоднее танка с газовой пушкой.

Displacer / Sonic

«Displacer» не ограничен, как «Coelacanth», дном океана. Он может «парить» над полем боя на любой высоте. Этот танк использует ультразвуковое оружие и имеет прочную броню.

Displacer / PWT

Это незаменимый танк для подводных операций. Танк несет мощные управляемые торпеды, позволяющие вам стрелять в пришельцев за пределами видимости.

Но из-за невозможности использовать этот танк на суше и огромной стоимости он – самый невыгодный в игре.

Защитные костюмы

Во время игры вы сможете изобрести защитные костюмы трех видов, характеризуемые следующими величинами:

cost – цена покупки или производства защиты;

special materials required – спецматериалы, необходимые для создания одного защитного костюма;

technician hours to produce – время, необходимое для производства одного защитного костюма;

work space required – рабочее пространство, необходимое для производства одного защитного костюма;

protection – прочность защиты (спереди, справа и слева, снизу, сзади).

Plastic Aqua Armor – пластиковый костюм

Этот легкий костюм уменьшает воздействие огня и фосфорных зарядов на 20 %. Чтобы создать такой костюм, необходимо изучить строение тела представителей расы Deep One.

Ion Armor – ионная защита

Производство ионной защиты требует исследований во многих сферах, но зато этот костюм дает в два раза лучшую защиту, чем пластиковый. Уменьшается воздействие бронебойных снарядов, взрывчатых

веществ, колющего оружия и температуры (на 20 %), и полностью блокируется воздействие огня или фосфорных зарядов.

Magnetic Ion Armor – магнито-ионная защита

Во многом похожая на обычную ионную защиту, эта дает возможность парить над океанским дном, передвигаясь на любом уровне тактической карты. Кроме того, обеспечивается защищенность на 10 % большая, чем при использовании ионного костюма. Эта защита дорого стоит, требует много времени и материалов. Ее разумно использовать совместно с другими видами защит.

Оружие

Оружие характеризуются следующими параметрами:

area of operation
– местность, где оружие может действовать (на суше, под водой или везде);

special materials required
– количество спецматериалов, необходимых для создания одного экземпляра;

technician hours to produce
– время, необходимое для производства одного экземпляра;

work space required
– рабочее пространство, необходимое для производства одного экземпляра;

ammunition type – тип используемых боеприпасов;

ammunition cost – стоимость боеприпасов;

shots – количество выстрелов, которые можно сделать, не перезаряжая оружия;

damage – число повреждений, наносимых попаданием в цель;

damage type – вид повреждений, наносимых оружием;

range – радиус действия (в клетках поля боя);

accuracy and time units
– способ стрельбы (очередью, одиночными выстрелами, прицельно), а также часть общего времени акванавта, которая идет на совершение выстрела;

timer delay – количество ходов, на которое можно поставить таймер взрывателя (для гранат);

time units to prime
– часть общего времени акванавта, идущая на установку взрывателя (для гранат);

time units to throw / use
– часть общего времени акванавта, идущая на метание гранат или использование парализаторов.

Традиционное дальнобойное оружие

Dart Gun – подводный пистолет

Самое простое оружие в арсенале «X-COM». Используя сжатый воздух, стреляет маленькими бронебойными дротиками, летящими с высокой скоростью. Этот пистолет можно использовать только как резервное оружие и то только против самых слабых пришельцев. Советуем вам сразу же продать эти пистолеты, купив хотя бы гарпунные ружья.

Jet Harpoon – гарпунное ружье

Это винтовка, требующая для точной стрельбы обе руки и стреляющая стальными гарпунами (с помощью сжатого газа). Можно стрелять как одиночными выстрелами, так и очередями по три выстрела.

Gas Cannon – газовая пушка

Газовая пушка может использовать бронебойные, разрывные и фосфорные заряды. Большой вес этого оружия и боеприпасов делает его доступным только для самых сильных акванавтов. Если же вы дадите эту пушку слабому акванавту, она заметно затруднит его передвижение. Оружие удобно для не очень метких стрелков.

Hydro-Jet Cannon – гидропушка

Как и газовая пушка, гидропушка может стрелять тремя типами зарядов, точнее – торпед. Огонь можно вести лишь под водой. Повреждающая способность этих торпед меньше, чем у зарядов газовой пушки, зато вес оружия уменьшен.

Torpedo Launcher – пусковая торпедная установка

Это самое мощное подводное оружие из класса «обычных». Установку приходится перезаряжать после каждого выстрела, да и боезапас не дешев. Короче, танк подойдет вам больше, чем солдат с пусковой установкой.

Дальнобойное оружие, доступное после исследований

Gauss Pistol – пистолет Гаусса

Это компактное оружие использует ускорители частиц, что повышает его точность и повреждающую способность. Но все же лучше подождать появления

винтовки, а пистолет использовать как резервное оружие.

Gauss Rifle – винтовка Гаусса

Хорошая убойная сила и высокая точность сочетаются с возможностью стрельбы очередями, которая отсутствует в инопланетных образцах.

Heavy Gauss – тяжелая пушка Гаусса

Это завершающий шаг в эволюции оружия Гаусса. К недостаткам следует отнести увеличенный вес, меньшие количество зарядов и точность (по сравнению с винтовкой Гаусса), отсутствие стрельбы очередями.

Sonic Pistol – ультразвуковой пистолет

Стреляет направленным звуковым пучком, разрушающим материю на молекулярном уровне. Это лучший пистолет в игре, и стрелять из него можно достаточно часто (стоимость каждого выстрела невелика, боезапас частенько можно найти на месте боевых действий).

Ультразвуковой пистолет, как и вся группа ультразвукового оружия, не может стрелять очередями.

Sonic-Blaster Rifle – ультразвуковая винтовка

Это оружие тяжелее пистолета, но требует использования двух рук. Даже легированная сталь не устоит перед его лучом. Боезапас (да и саму винтовку) часто можно найти на месте боевых действий.

Sonic Cannon – ультразвуковая пушка

По убойной силе и точности эта пушка далеко превосходит любое другое оружие (кроме управляемых торпед). Почти на всех местах активности пришельцев такие пушки валяются десятками. И все же это очень не практичное оружие. Много времени требуется для прицеливания и стрельбы, стесняет огромный вес пушки и ее боеприпасов.

Thermal Shock Launcher – парализующая установка

Лучший способ получить информацию о врагах – допросить пленных. Для их захвата был создан этот парализатор, стреляющий отдельными парализующими бомбами, быстро замораживающими жертву. Установку нужно перезаряжать вручную после каждого выстрела. Хотя амуниция для этого оружия стоит очень дорого (и требует Zrbite), ее часто можно найти на поле боя.

Disruptor Pulse Launcher – установка управляемых торпед

Самое мощное оружие в игре. Выбрасывает торпеду, работающую на Zrbite и имеющую электронную систему наведения. Из-за очень большого времени выстрела из установки можно выстрелить только один раз за ход и ее нужно перезаряжать после каждого хода. Кроме того, амуниция занимает много места. Установка не может действовать на суше. Отправляясь на вражескую базу, обязательно берите с собой хотя бы одну установку и достаточно боеприпасов.

MC-Disruptor – молекулярный разрушитель

Это устройство не нуждается в боеприпасах. Оно позволяет подключиться к мозгу пришельца, подчиняя волю врага. В случае успеха вы сможете полностью контролировать действия пришельца и повернуть его против инопланетян. Если полное подчинение не получится, вы все же создадите в сознании врага помехи, которые могут вынудить его запаниковать. Устройством могут пользоваться только те акванавты, в мозг которых имплантированы соответствующие датчики.

Оружие ближнего боя (доступно после исследований)

Этот класс оружия наилучшим образом подходит для борьбы с расой Lobster Men – самых опасных представителей пришельцев.

Vibro Blade – вибролезвие

Этот длинный титановый резец вращается со скоростью около 6.000 об./мин, пробивая даже самую прочную броню. Вибролезвие можно часто найти в местах активности пришельцев. Поскольку акванавт должен стоять на расстоянии вытянутой руки от цели, не стоит пользоваться вибролезвием, если ваш боец не имеет защиты.

Thermic Lance – термокопье

Термокопье не только вращает, но и нагревает клинок. Пока вы осторожно используете это оружие ближнего боя, термокопье чрезвычайно эффективно.

Heavy TL – тяжелое термокопье

Еще больше скорость вращения плюс два нагревателя. Замена термокопья на тяжелое термокопье – одно из самых дешевых улучшений в игре.

Планируя передвижения акванавтов, оснащенных этим оружием, всегда оставляйте достаточное количество времени, если хотите использовать оружие в конце хода. Опции резервирования времени для такого оружия не действуют.

Прочее оружие (традиционное)

Magna-Blast Grenade – магниевая граната

Хорошо действует как на суше, так и под водой. Чтобы использовать гранату, нужно сначала взвести взрыватель. Магниевая граната снабжена специальным таймером, с помощью которого можно установить задержку от 0 до 23 ходов. Даже после взведения взрывателя граната не взорвется, пока вы не бросите или не уроните ее.

Particle Disturbance Grenade – мина

Мина взрывается, реагируя на движение частиц вблизи нее. Взрыва не будет, пока вы не выпустите мину из рук.

Magna-Pack Explosive – магниевая взрывчатка

Приличный вес взрывчатки не позволяет бросить ее достаточно далеко. Следовательно, нужно устанавливать таймер на такую задержку, чтобы успеть вывести своих людей (максимальная допустимая задержка – 23 хода).

Dye Grenade – дымовая граната

Под водой эта граната выпускает облако краски, а на земле – плотное облако дыма. Ее удобно использовать в те моменты, когда нужно провести ваших акванавтов через хорошо простреливаемую местность.

Thermal Tazer – термопарализатор

Это оружие позволяет вашим акванавтам доставлять на базу живых пришельцев для научных исследований. Оружие требует прямого контакта с противником: ваш акванавт должен стоять в соседней с пришельцем клетке.

Прочее оружие, доступное после исследований

Sonic Pulser – ультразвуковая граната

Эта легкая граната полностью основана на технологиях пришельцев. Разрушительная сила этой гранаты больше чем в два раза превосходит силу магниевой гранаты и даже превышает мощность блока магниевой взрывчатки. Таймер позволяет установить задержку в пределах от нуля до 23 ходов. Граната стоит дорого, но ее часто можно найти на месте боевых действий.

Счет в игре. Условия победы и проигрыша

Хотя счет не является главной целью, но от него сильно зависит ход игры (счетом определяются объемы финансирования). Ваша деятельность оценивается как отношение очков, набранных «X-COM», к очкам, набранным пришельцами. Счет определяется ежемесячно и оценивается словами: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 0 до 500 оч.), «OK» (от –1 до –900 + 100 x (*уровень сложности*)), «Poor» (еще меньше на 300 оч.) и «Terrible» (еще меньше). Очки начисляются за перехват и уничтожение кораблей пришельцев, проведение наземных операций и исследовательских работ.

Игрой предусмотрено несколько видов штурмовых операций. Очки во всех случаях начисляются одинаково. За уничтожение установки молекулярного контроля вы получите 750 оч., а за базу пришельцев – 500. За спасение мирного жителя вам дадут 30 оч. Если мирный житель убит пришельцами, вы потеряете 30 оч., если же его убьют силы «X-COM», вас оштрафуют на 50 оч. За пропавшего или убитого солдата «X-COM» вы заплатите 20 оч., за уничтожение своего танка – 30 оч.

Как и ежемесячный итог, миссия может оцениваться одним словом: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 201 до 500 оч.), «OK» (от 0 до 200 оч.), «Poor» (от –199 до –1 оч.), «Terrible» (ниже –200 оч.).

Пришельцы тоже не теряют времени даром, активно зарабатывая очки. Если «X-COM» игнорировал активность пришельцев, те получат 2.000 оч. При игнорировании места террора врагам начисляется 1.000 оч., за каждую построенную колонию – 50 оч., за каждый день существования колонии на Земле – 5 оч. При подписании пришельцами пакта с земной организацией они зарабатывают 150 оч. Если пришельцы успешно провели рейд за ресурсами, они получат 30 оч. Каждая подлодка врагов, передвигающаяся по карте, приносит им 1 оч., а подлодка, севшая на дно, – 2 оч.

Однако победа зависит отнюдь не от количества очков. Вам нужно провести определенные исследования, чтобы найти базу пришельцев и изобрести аппарат, способный проникнуть в нее. Когда вы окажетесь внутри, победитель определится в ходе боя. Способов проиграть значительно больше. Вы признаетесь проигравшим, если два месяца подряд имеете долг более миллиона или получаете рейтинг «bad» (–900 оч. для начинающего, –800 для опытного игрока, –700 для ветерана, –600 для гения и –500 для суперчеловека). Вы проигрываете также, если все базы «X-COM» будут захвачены врагом. Оплот врага можно штурмовать лишь один раз. Если ваша попытка уничтожить T'leth провалилась, вне зависимости от того, сохранили ли вы за собой какие-то силы, вам засчитывают поражение.

Экран карты

Экран карты делится на несколько частей, описанных ниже.

Кнопки управления обзором

В правом нижнем углу, под кнопками контроля игрового времени, расположены кнопки, позволяющие вращать, приближать и удалять карту.

Иконка с четырьмя стрелками управляет вращением карты.

Кнопка со стрелкой вовнутрь приближает и увеличивает изображение карты.

Третья иконка, со стрелкой, указывающей наружу, наоборот, удаляет и уменьшает изображение.

Основное окно

Здесь высвечивается трехмерная карта Земли, на которой показано расположение баз «X-COM», передвижения подлодок врага и места террористических актов, а также расположение баз пришельцев и сбитых кораблей.

Здесь же вы можете изменять приказания вашим подлодкам.

В начале игры, когда у вас только одна база, можно отцентрировать карту на ней и слегка увеличить изображение. По мере увеличения вашей активности следует постепенно уменьшать изображение и почаще переключать обзор с одной базы на другую.

Обозначения на карте мира

Синий квадратик обозначает базу «X-COM», розовый квадратик – вражескую колонию, красный квадратик – город или остров. Желтым плюсом отмечены подлодки «X-COM». Красным плюсом отмечены вражеские подлодки, а розовым – места активности пришельцев. Оранжевый крестик – это пункт назначения подводной лодки «X-COM», зеленый – база вражеских подлодок, а белый – лодка, упавшая на дно.

Нажав на карте на один из этих символов, вы получите дополнительную информацию, а если это подлодка или база «X-COM» – сможете произвести определенные действия.

Окно запуска перехвата можно вызвать, выбрав значок любой из баз «X-COM» (синие квадраты на карте). Здесь приведена информация о всех подлодках, базирующихся на этой базе:

Craft – тип подлодки и ее порядковый номер;

Status – статус:

- ready – подлодка готова к запуску,
- refueling – подлодка заправляется,
- rearming – подлодка перезаряжает системы вооружения или устанавливает новые,
- repairs – подлодка находится в ремонте,
- out – подлодка уже находится в море и выполняет задание;

Weapons – количество систем вооружения, находящихся на подлодке;

Crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке;

SWSs – количество танков, находящихся на транспортной подлодке.

Из этого окна вы можете отправить свою подлодку на выполнение миссии.

При нажатии на желтый плюс, обозначающий лодку, на карте появится окно статуса с такой информацией:

Sub Name– тип и номер выбранной подводной лодки;

Status – описание миссии подлодки и пункта назначения:

- base – база приписки подлодки,
- speed – текущая скорость,
- maximum speed – максимально возможная скорость,
- depth – примерная глубина подлодки,
- fuel – топливо, оставшееся в подлодке (в процентах),
- weapon/rounds – тип оружия и количество снарядов.

Внизу экрана статуса имеются четыре кнопки команд:

Return to Base – прекратить миссию и вернуться на базу;

Select New Target – выбрать новую цель или пункт назначения;

Patrol – прекратить миссию и патрулировать данный район;

Cancel – закрыть экран статуса (без приказаний).

Подлодка пришельцев изображается на карте движущимся красным плюсом, а севшая на дно океана – зеленым крестом. На экране статуса подлодки пришельцев вы можете узнать:

Alien Sub Designation – порядковый номер подводной лодки;

Size – относительный размер;

Depth – примерную глубину подлодки;

Heading – направление движения подлодки;

Speed – текущую скорость.

В ходе исследования технологий пришельцев вы сможете построить новую систему обнаружения («Transmisson Resolver»), позволяющую получить дополнительную информацию:

Sub Type – тип подводной лодки;

Race – раса пришельцев на борту;

Mission – описание миссии подлодки;

Zone – область мира, являющаяся целью подводной лодки.

Вне зависимости от приборов обнаружения внизу экрана находятся две кнопки:

Center on Sub / Time – центрирует карту относительно подлодки противника и снижает скорость течения времени;

Cancel – закрывает окно статуса подлодки противника.

Основное меню (справа на экране карты)

INTERCEPT

– перехват (самый подробный вариант – вы видите весь ваш флот).

BASES

– базы. В правом верхнем углу указывается имя базы, ее примерное местонахождение и количество денег на вашем счету. Чуть ниже расположены кнопки, позволяющие руководить базой, в данный момент находящейся на экране:

Build New Base

– строительство новой базы. Базы в «Terror from the Deep» – это плавучие постройки, которые можно строить только на водной поверхности. На плане будущей базы нужно выбрать место для воздушного шлюза. Затем можно строить все другие сооружения;

Base lnformation – информация о базе:

personel available / total

– количество свободного персонала и общее количество персонала. Независимо от того, работают ваши люди или нет, вы должны ежемесячно платить им,

space used / available

– используемая и общая площадь. Каждая лаборатория, ангар и жилой отсек должны быть полностью заняты. Исключение – склады и мастерские. Оставляйте место на складах для поступающей продукции и трофеев. Мастерские часто простаивают, но неплохо подготовить их для будущих больших строек,

defence strength

– общая мощь защиты вашей базы. Шкала справа показывает, какие повреждения можно нанести подлодке противника при каждом залпе защитных систем,

short-range detection

– количество гидролокаторов ближнего действия, стоящих на вашей базе,

wide band detection

– количество систем дальнего обнаружения, стоящих на базе,

transfers – товары и люди, находящиеся в дороге на вашу базу, и ожидаемое время их прибытия,

stores – список предметов на складах вашей базы с указанием, сколько места они занимают,

monthly costs

– список затрат на содержание базы (затраты на аренду подлодок, жалование персоналу, содержание объектов базы);

Aquanauts

– список акванавтов, находящихся на базе: имя, звание, наименование транспортного корабля, к которому приписан акванавт. Если акванавт лечит раны, полученные в предыдущей операции, вместо названия корабля появится слово «Wounded». Если акванавт не приписан ни к какому кораблю, появится слово «None». Кнопка «Armor» предлагает вам поменять защиту акванавта;

Equip Siibmarine

– передача на подлодки вооружения, оборудования и персонала:

name – тип подлодки и ее числовое обозначение,

status – статус подлодки («Ready» – готова к запуску, «Refueling» – заправляется, «Rearming» – перезаряжаются или устанавливаются новые системы вооружения, «Repairs» – в ремонте, «Out» – находится в море),

base – база приписки подлодки;

weapons – количество систем вооружения на подлодке. Число слева – количество установленных систем, число справа – максимально возможное их число,

crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке,

SWSs – количество танков на транспортной подлодке;

Build Facilities

– строительство на базе новых объектов. После выбора объекта появится сообщение о стоимости постройки и времени строительства;

Research

– исследования. Здесь вы поручаете ученым научные работы;

Manufacture

– производство. Здесь вы поручаете техникам создание увершенствованного оружия и оборудования;

Transfer

– переведение предметов и персонала с одной базы на другую. Выбрав пункт назначения, вы увидите список всех предметов и людей, находящихся на текущей базе. Чтобы увеличить количество перевозимого груза, нужно нажать в соответствующей строке стрелку вверх, чтобы уменьшить – стрелку вниз;

Purchase / Recruit

– закупки и найм. Чуть ниже заголовка указаны общая сумма ваших средств и стоимость заказанной покупки. После нажатия «ОК» выбранные предметы автоматически высылаются, а стоимость покупки вычитается из вашего счета;

Sell / Sack

– продажа и увольнение. Список предметов, которые могут быть проданы, включает в себя все, что вы купили или произвели, трупы пришельцев, их артефакты и оружие;

Geoscape

– возврат на экран карты мира.

GRAPHS

– динамика изменения активности пришельцев, финансирования «X-COM» и его эффективности (графики, показывающие изменение активности пришельцев во времени; горизонтальная ось – ось дат):

Alien Activity in Seas – количество подлодок противника и их операций в океанах мира за время игры. По вертикали отмечено количество инцидентов. Слева расположен список всех морей и океанов, по которым можно получить данные;

Alien Activity in Zones – активность пришельцев в зонах, относящихся к отдельным финансирующим странам. Кнопки слева – это названия организаций, которые выделяют средства «X-COM»;

X-COM Activity in Seas – сумма ваших усилий в отдельных морях и океанах мира;

X-COM Activity in Zones – ваша деятельность в районах организаций-инвесторов;

Income – количество средств, выделяемых вам каждой из организаций мира. Кнопки слева – организации, финансирующие «X-COM»;

Finance – данные о вашей финансовой деятельности. Кнопка «Income» выводит желтый график общего дохода «X-COM». В отличие от графика доходов предыдущего пункта, сюда включаются не только вклады стран-инвесторов, но и прибыль от продажи оружия и артефактов. Кнопка «Expenditure» показывает красный график расходов «X-COM» на постройку новых баз и объектов, покупку и производство новых предметов, транспортировку и наем персонала (не включены только цены на содержание баз и их объектов, которые изображены отдельно). Кнопка «Maintenance» выводит зеленый график ежедневных расходов «X-COM» (затраты на содержание объектов базы, зарплата персонала, ремонт и заправка подлодок, а также арендная плата за них). Темно-синяя линия, вызываемая кнопкой «Balance», показывает остаток средств после всех расходов. Светло-голубой график кнопки «Score» демонстрирует количество набранных очков. Этот график слегка отличается от других своей вертикальной осью: там изображены очки, а не деньги.

UFOPEDIA

– энциклопедия «X-COM», включающая следующие разделы:

X-COM Subs & Weapons – описания подлодок «X-COM», систем вооружения, которые на них можно установить, и боекомплекта этого оружия;

Submersible Weapons Systems – описания глубоководных танков «Coecalanth» и «Displacer»;

General Equipment – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести, используя земные технологии;

Aquatic Artifacts – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести на базе технологий пришельцев;

X-COM facilities – описания объектов, которые можно построить на базах «X-COM»;

Alien Creatures – информация о расах пришельцев, полученная на допросах, при исследовании трупов и изучении пленных;

Alien Technology – информация о технологиях пришельцев, используемых ими на Земле;

New Submersible Technologies – информация о новейших глубоководных аппаратах, полученная при изучении компонентов подлодок пришельцев;

Alien Submarines – описания подлодок пришельцев, полученные при допросах пленных инженеров.

OPTIONS – экран опций.

FUNDING

– окно международных отношений с информацией об объеме инвестирований в «X-COM»:

Organisation – названия организаций, которые вкладывают средства в «X-COM»;

Fnding – количество денег, вложенных в текущем месяце;

Cange – изменение в сумме финансирования по сравнению с предыдущим месяцем.

Индикатор игрового времени

Индикатор в правой части экрана, чуть ниже кнопок, показывает текущее время, день недели и дату. Начинаете игру вы в полдень 1 января 2040 г.

Чуть ниже часов находятся кнопки, позволяющие установить приемлемый темп игры. Время в игре идет отрезками от 5 сек. до суток: чем больше интервал, тем быстрее идет время.

Когда вы переходите в какое-нибудь меню или на экран базы, время приостанавливается. Многие события сами снижают темп времени либо предлагают это сделать вам.

Объекты базы

Каждый отсек базы содержит предметы для различных аспектов деятельности базы. Отсек строится 1... 38 дней (в зависимости от размеров и сложности). Каждый отсек имеет начальную стоимость и ежемесячную стоимость содержания.

Объекты общего назначения

Air-Lock – воздушный шлюз

Время строительства – 1 день.

Стоимость строительства – 300.000.

Стоимость содержания – 4.000.

Такой отсек есть на каждой базе. Это первый объект, который вы должны построить, чтобы основать базу. Поскольку только через воздушный шлюз можно попасть на базу, именно его обычно атакуют пришельцы. Поэтому шлюз должен быть хорошо изолирован и защищен.

Alien Containment – карантинный отсек

Время строительства – 18 дней.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 15.000.

В каждом отсеке созданы условия для содержания 10 живых пришельцев. Отсек оснащен специальной защитой от психического и физического воздействия, которое могут наносить пришельцы жителям базы.

General Stores – склады

Время строительства – 10 дней.

Стоимость строительства – 150.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Складские помещения служат для хранения оборудования и оружия, а также используются в качестве гаража и морга. Здесь хранится все, кроме того, что находится на борту подводных лодок. Каждый складской отсек имеет полезную площадь, равную 50 ед. Площадь, занимаемая предметами, зависит от их размера.

Laboratory – лаборатория

Время строительства – 26 дней.

Стоимость строительства – 750.000.

Стоимость содержания – 30.000.

В каждой лаборатории могут работать 50 ученых.

Living Quarters – жилые отсеки

Время строительства – 16 дней.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 10.000.

В каждом жилом отсеке созданы условия для существования 50 акванавтов, ученых и (или) техников.

MC-Lab – лаборатория молекулярного контроля

Время строительства – 24 дня.

Стоимость строительства – 750.000.

Стоимость содержания – 16.000.

Такая лаборатория может быть создана после завершения исследований в области технологии молекулярного контроля. Каждая лаборатория может вживить импланты 10 акванавтам.

Sub Pen – док

Время строительства – 25 дней.

Стоимость строительства – 200.000.

Стоимость содержания – 25.000.

Это отсек для одной подводной лодки. После постройки подводная лодка приписывается к определенному доку, который не могут использовать другие лодки, даже если ее там временно нет.

Work Shop – мастерская

Время строительства – 32 дня.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 35.000.

В одной мастерской могут одновременно трудиться 50 техников (если создаваемый объект не слишком велик; иначе этот параметр уменьшается).

Системы обнаружения

Возможности локаторов ограничены скоростью их вращения (оборот за 10 игровых мин.). Локатор имеет шанс засечь подлодку только один раз за 10 мин. Чтобы уменьшить нежелательные последствия этого несовершенства, нужно будет построить на каждой базе несколько локаторов.

Standard Sonar – обычный локатор

Время строительства – 12 дней.

Стоимость строительства – 500.000.

Стоимость содержания – 10.000.

Обычный локатор имеет эффективный радиус действия в 500 миль. Вероятность обнаружения – 5 % за каждые 10 мин.

Wide Array Sonar – большой локатор

Время строительства – 25 дней.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 15.000.

Большой локатор сходен с обычным, но имеет больший радиус действия (примерно 750 миль). Однако вероятность обнаружения все также низка – 5 % за 10 мин. игрового времени.

Transmission Resolver – декодер

Время строительства – 26 дней.

Стоимость строительства – 1.400.000.

Стоимость содержания – 30.000.

Декодер обеспечивает 100-процентную вероятность обнаружения и предоставляет дополнительную информацию о пеленгуемой подлодке. Радиус действия – 800 миль.

Защитные сооружения

Когда вражеская подлодка пытается приблизиться к вашей базе, защитные системы автоматически открывают огонь. Каждая из них успевает сделать только один залп.

«MC-Generator» и «Bombardment Shield» вообще не ведут огня, но снижают эффективность действий противника и повышают эффективность огня других ваших защитных систем.

Gauss Defences – защита Гаусса

Время строительства – 24 дня.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 10.000.

Показатель защиты – 600.

Точность попадания – 60 %.

Пушка Гаусса – чуть более точна и мощна, чем торпедная защита. Это лучшая система защиты из всех, основанных на земных технологиях.

PWT-Defences – торпеды с пульсирующей боеголовкой

Время строительства – 34 дня.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 14.000.

Показатель защиты – 1.200.

Точность попадания – 80 %.

Самая мощная система защиты. Сверхпрочная боеголовка способна пробить любую броню, а магнитные импульсы сбивают все электронные виды защиты. Строительство данной системы оправдано, если пришельцы обнаружили вашу базу и попытки ее захвата становятся достаточно частыми.

Sonic Defences – ультразвуковая защита

Время строительства – 34 дня.

Стоимость строительства – 600.000.

Стоимость содержания – 12.000.

Показатель защиты – 900.

Точность попадания – 70 %.

Третья по дороговизне система защиты. Однако добавленная мощность и точность этой системы вполне окупают себя.

Torpedo Defences – торпедная защита

Время строительства – 16 дней.

Стоимость строительства – 200.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Показатель защиты – 500.

Точность попадания – 50 %.

Торпедная защита – это самая простая из систем, которые можно построить на базе.

MC-Generator – генератор молекулярной защиты

Время строительства – 33 дня.

Стоимость строительства – 1.300.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Для обнаружения баз пришельцы используют систему молекулярного контроля, отыскивая места наибольшей психической активности. Генератор молекулярной защиты вырабатывает отрицательное поле, скрывающее мысли людей от внешнего обнаружения.

Bombardment Shield – защита от бомбардировок

Время строительства – 38 дней.

Стоимость строительства – 1.200.000.

Стоимость содержания – 15.000.

Эта система излучает мощный импульс, который держит подводную лодку врага на расстоянии, достаточном для того, чтобы традиционные системы защиты повторили залп. Таким образом, система защиты от бомбардировок должна использоваться совместно с другими видами защиты.

Финансы

Количество денег, вносимых в «X-COM» организациями-инвесторами, не постоянно. В начале каждого месяца инвесторы сравнивают по своим регионам две величины:

(деятельность «X-COM» в регионе) =
= (активность «X-COM» в регионе) +
+ (общая активность «X-COM») / 5

и

(деятельность пришельцев в регионе) =
= (активность пришельцев в регионе) +
+ (общая активность пришельцев) / 5.

Если активность «X-COM» оказывается выше активности пришельцев, то организация может увеличить свои инвестиции на 20 % или менее. Если же «X-COM» проигрывает пришельцам, то организация сокращает свои инвестиции на сумму до 20 % от прежнего вклада.

Если вы игнорируете какую-то организацию, то ее инвестиции начнут снижаться, а впоследствии она может совсем выйти из проекта «X-COM» и подписать договор с пришельцами. Этого следует всемерно избегать, так как потом уже ничто не вернет благожелательность инвестора.

Чтобы сбалансировать потребление и доходы, важно избавиться от нежелательных расходов. Содержание базы может быть очень дорогим делом. Существует целый ряд объектов, которые можно уничтожить для сокращения издержек. Так, после возведения декодера многочисленные обычные системы обнаружения становятся лишними. Чтобы не строить много складов, продавайте все лишние предметы – это не только освободит склады, но и обеспечит приток денег. Когда вы улучшаете системы защиты, немедленно уничтожайте старые системы.

Когда вы изобретете улучшенные подлодки, постройте их. Они требуют только средств на постройку и – никакой арендной платы. Оставив одну или две подлодки, например, «Тритоны» (для перевозки солдат), вы сможете заметно сэкономить Zrbite в простых миссиях.

Переведите акванавтов, не приписанных к подлодкам, на другую базу или просто увольте их. Если никакие научные проекты в данный момент не ведутся, оставьте максимум 20 ученых, а остальных увольте. Кроме того, помните, что в каждой лаборатории могут работать только 50 человек. Если у вас больше ученых, чем помещается в лаборатории, немедленно увольте лишних.

Оставляйте ровно столько техников, сколько нужно, чтобы завершать обычные проекты за среднее время, а при строительстве больших предметов проводите дополнительный найм. Каждый предмет занимает определенное место, поэтому неправильно держать по 50 техников в каждой мастерской. При нормальных обстоятельствах вам требуется около 20.

Не пытайтесь покрыть весь Земной шар своими базами. Лучше выбрать несколько стратегических точек, откуда вы сможете прикрывать большую часть мира.

Оружие пришельцев накапливается очень быстро, а при продаже стоит очень дорого. Исследуйте, оставляйте минимум для своих нужд и продавайте. Для исследований достаточно по одному трупу представителя каждой расы. Аналогично поступайте с такими предметами, как «Alien Cryogenics», «Alien Cloning» и т. п. Продавайте также все устаревшее оружие и амуницию, как только вооружите своих акванавтов более качественными образцами.

Чтобы получить постоянный источник дохода, производите оружие и оборудование на продажу. Уясните, какие предметы приносят наибольший доход при фиксированной величине расходуемых материалов.

Один из самых выгодных способов заработать – строительство базы, предназначенной для эксплуатации пришельцев. Особенно хорошо он работает на поздних стадиях игры. Сначала вы должны найти базу пришельцев. Рядом постройте свою базу и оснастите ее подлодкой «Leviathan» или «Hammerhead» с отличными акванавтами и хорошей аппаратурой обнаружения (лучше декодером). Теперь ждите. Через некоторое время к базе инопланетян прибудет корабль снабжения. Перехватите его до того, как он успеет пристыковаться. После подводной операции вы получите гору оружия и артефактов, которые сможете продать. Сколько бы вы ни сбили кораблей, пришельцы все равно их будут запускать, пока действует их база.

Организации-инвесторы в порядке снижения взносов

США
Федеральная Корея
Новая Мексика
Египетский картель
Евро-Синдикат
Новая Япония
Аляска
Азиатская коалиция
Свободный Китай
Австралазия
Аравийский блок
Африканская корпорация
Скандинавия
Исландский союз
Бразильский союз
Евразия

Прибыль от продажи произведенных предметов

Предмет	*Себестоимость*	*Прибыль от продажи*
Gauss Pistol	8.000	12.000 = 150 %
Plastic Aqua Armor	22.000	32.000 = 145 %
Sonic Pulser	6.700	8.150 = 122 %
Pistol Power Clip	2.000	2.400 = 120 %
Thermal Shock Bomb	7.000	8.200 = 117 %
Aqua Plastics	3000	3500 = 117 %
Disruptor Ammo	8.000	9.028 = 113 %
PW-Torpedo	15.000	16.500 = 110 %
Blasta Rifle Power Clip	3.000	3.290 = 110 %
Ion Armor	42.000	43.000 = 102 %
Magnetic Ion Armor	58.000	57.000 = 98 %
Ion Beam Accelerator	130.000	120.000 = 92 %
Heavy Gauss	32.000	29.000 = 91 %
PWT-Ammo	28.000	25.300 = 90 %
Gauss Rifle	20.000	16.900 = 84 %
Medi-Kit	28.000	18.500 = 66 %
Cannon Power Clip	6.000	3.590 = 60 %
Disruptor Pulse Launcher	90.000	54.000 = 60 %
Thermal Shock Cannon	78.000	42.000 = 54 %
Sonic Pistol	56.000	28.000 = 50 %
Sonic-Blasta Rifle	88.000	38.500 = 44 %
Sonic Cannon	122.000	49.600 = 41 %
Particle Disturb. Sensor	34.000	11.600 = 34 %
MC-Disruptor	160.000	34.700 = 22 %
Coelac. / Gauss Cann.	500.000	94.000 = 19 %
Displacer / PWT	900.000	143.000 = 16 %
MC-Reader	262.000	42.000 = 16 %
PWT-Cannon	242.000	39.000 = 16 %
Gauss Cannon	182.000	29.000 = 16 %
Displacer / Sonic	850.000	130.000 = 15 %
Gauss Pistol Clip	1.000	50 = 5 %
Sonic Oscillator	266.000	1.300 = 0,5 %
Gauss Cannon Ammo	200	0 = 0 %
Gauss Rifle Clip	2.000	–50 = –2,5 %
Heavy Gauss Clip	4.000	–780 = –20 %
Magnetic Navigation	150.000	–70.000 = –47 %
Heavy TL	20.000	–18.000 = –90 %
Vibro Blade	7.000	–5.500 = –79 %
Thermic Lance	12.000	–10.200 = –85 %

Исследования

Начав игру, вы обязательно должны назначить вашим ученым цель для исследования. Для этого перейдите на экран карты базы и нажмите кнопку «Research». Вверху высвечиваются:

Scifentists Available	–	количество свободных ученых на базе;
Scientists Allocated	–	количество ученых, занятых в проектах;
Laboratory Space Available	–	свободное пространство в лабораториях.

Ниже находится список текущих работ, количество ученых, работающих над ними, и оценка их деятельности. Чтобы начать новый проект, нажмите кнопку «New Project», выберите тему, нажмите «Start Project», выберите количество привлекаемых к проекту ученых. Каждый проект требует определенного времени, выраженного в человеко-часах (см. сведения на обороте страницы).

Можно предложить такой план исследований.

Начните с исследования оружия Гаусса, направьте на этот проект всех ученых.

Затем перейдите на пистолет и винтовку Гаусса с амуницией. Не исследуйте пушку Гаусса из-за слишком большого времени, требуемого на исследования.

После того как ваши акванавты будут хорошо вооружены, начните исследовать аптечку.

Далее начните исследовать технологии пришельцев. Начните с ультразвукового оружия, исследуя пистолет и винтовку (и их амуницию).

Только после исследования трупа представителя расы Deep One вы сможете строить защиту. Чтобы принести тело такого пришельца, вы должны успешно пройти миссию, связанную с терактом пришельцев.

Когда начнете строить пластиковую защиту, у вас будет достаточно тем, чтобы занять ученых.

Постепенно увеличьте количество ученых до 100 чел.

Далее вы должны сконцентрировать усилия на захвате живых пришельцев. Допросы этих существ пополнят ваши знания о деятельности пришельцев, их подводных лодках, молекулярном контроле и местонахождении города T'leth. Направьте половину ученых допрашивать пленных, а другая половина пусть исследует оружие, артефакты и части подводных лодок. Когда тем для исследования почти не останется, оставьте около 20 ученых.

Старайтесь запомнить, каких пришельцев вы уже допросили. Повторные исследования отнимают столько же ресурсов, но ничего не дают.

Время, необходимое для завершения исследовательских проектов

Проект	*чел.-ч.*	*Проект*	*чел.-ч.*	*Проект*	*чел.-ч.*
Alien Autopsies	180	Gauss Pistol	100	Particle Disturbance Sensor	180
Alien Cloning	150	Gauss Rifle Clip	150	Pistol Power Clip	400
Alien Cryogenics	150	Gauss Rifle	300	Plastic Aqua Armor	180
Alien Examination Room	150	Gauss Weapons	50	PWT-Cannon	880
Alien Implanter	150	Hammerhead	700	PWT-Defenses	800
Alien Learning Arrays	150	Heavy Gauss Clip	230	Sonic Cannon	800
Alien Origins	300	Heavy Gauss	460	Sonic Defenses	620
Alien Sub Construction	450	Heavy TL	600	Sonic Oscillator	560
Aqua Plastics	400	Ion Armor	205	Sonic Pistol	600
Blasta Rifle Power Clip	400	Ion Beam Accelerator	450	Sonic Pulser	200
Bombardment Shield	930	Leviathan	900	Sonic-Blasta Rifle	700
Cannon Power Clip	400	Live Alien Interrogation	192	Thermal Shock Bomb	180
Coelacanth / Gauss Cannon	250	Live Terrorist Interrogation	170	Thermal Shock Launcher	550
Displacer / Sonic	430	Magnetic Ion Armor	330	Thermic Lance	500
Displacer PWT	690	Magnetic Navigation	450	T'leth, the Alien City	600
Disruptor Ammo	300	Manta	600	Transmission Resolver	670
Disruptor Pulse Launcher	900	MC-Disruptor	500	Ultimate Threat	500
Gauss Cannon Ammo	230	MC-Generator	360	Vibro Blade	500
Gauss Cannon	420	MC-Lab	420	Zrbite	450
Gauss Defenses	510	MC-Reader	600		
Gauss Pistol Clip	60	Medi-Kit	210		

Производство

Чтобы начать производство предмета, нажмите кнопку «Manufacture» на экране базы. На появившемся экране будут представлены следующие количества:

Technicians Available	–	свободных техников на базе;
Technicians Allocated	–	техников, которые уже работают над определенным проектом;
Work Shop Space Available	–	свободных мест в ваших мастерских;
Current Funds	–	денег, находящихся на вашем счету.

Под этими цифрами находится список, показывающий, какие предметы производятся вашими техниками (название предмета; количество техников, направленных на данный проект; количество уже сделанных предметов и количество предметов, которые должны быть сделаны всего; себестоимость одного предмета; количество дней и часов, остающихся до завершения заказа).

Для начала нового проекта нажмите кнопку «New Production», выберите необходимый предмет. Если у вас нет достаточного количества одного из перечисленных материалов, вы не сможете начать производство. Иначе нажмите на «Start Production». Вам предложат установить количество техников, работающих над проектом, объем производства. Параметры заказа можно изменить в любой момент. Разрешается также прервать производство, нажав «Stop Production».

Предметы

Alien Cloning. Аппараты клонирования используются для клонирования некоторых представителей инопланетных рас, включая Акватоидов. Годятся для исследований и на продажу.

Alien Cryogenics. Криокамера позволяет заморозить пришельцев на длительные сроки. Такие аппараты можно продавать или использовать в исследованиях.

Alien Elevators – лифты, используемые пришельцами для перемещений на подводных лодках и внутри колоний пришельцев. Лифты, над которыми изображены пузырьки, могут вести как вверх, так и вниз; те же, над которыми нет пузырьков, ведут только вниз.

Alien Examination Room. Исследовательская лаборатория предназначена для проведения экспериментов над захваченными объектами. Достаточно выгодный предмет для исследований, но после их завершения годится только для продажи.

Alien Implanter – это хирургическое приспособление пришельцев, используемое для вживления приборов молекулярного контроля. Выгодный объект исследований, потом оно годится лишь в продажу.

Alien Learning Arrays. Компьютеры пришельцев предназначены для запоминания и обработки информации. Имеют исследовательскую значимость и могут быть проданы.

Alien Machinery. Машины пришельцев очень часто можно встретить внутри колоний пришельцев. Однако ученым неизвестно, что они делают. Эти машины не представляют никакой опасности и не взрываются при воздействии.

Craft Weapons. Оружие подлодок – это особо взрывоопасные блоки торпед, которые можно встретить внутри доков подводных лодок на базах «X-COM».

Ion Beam Accelerators – укорители ионного пучка. Их устанавливают на подводные лодки пришельцев. Не стоит их уничтожать: пригодятся при строительстве улучшенных подлодок «X-COM».

Oil Drums. Бочки с бензином можно найти на кораблях или в портовых городах во время антитеррористических миссий. Чрезвычайно взрыво- и огнеопасны.

Machinery. Земляне используют всевозможные машины для контролирования деятельности мирового океана.

Magnetic Navigation. Навигационные системы можно встретить на борту подводных лодок пришельцев. Взрываются при попадании. Используются при строительстве улучшенных подлодок «X-COM».

Pumping Stations. Центральная помпа и все трубы этих подводных нефтяных и газовых насосных станций при попадании в них могут взорваться.

Synomium Device. Установка молекулярного контроля (синонимическое устройство) позволяет пришельцам связываться друг с другом посредством приборов молекулярного контроля, объединенных в глобальную сеть. Встречаются в контрольных залах колоний и в местах активности пришельцев, особо взрывоопасны.

Toxic Waste – токсичные отходы, сброшенные на океанское дно для постепенного разложения в течение тысячелетий.

Время, необходимое для производства предметов

Предмет	*чел.-ч.*	*Предмет*	*чел.-ч.*	*Предмет*	*чел.-ч.*
Aqua Plastics	100	Hammerhead	14.000	Pistol Power Clip	60
Blasta Rifle Power Clip	80	Heavy Gauss	700	Plastic Aqua Armor	800
Cannon Power Clip	80	Heavy Gauss Clip	70	PWT Ammo	600
Coelacanth / Gauss Cannon	1.200	Heavy TL	300	PWT-Cannon	400
Displacer / PWT	1.400	Ion Armor	1.000	PW-Torpedo	400
Displacer / Sonic	1.200	Ion Beam Accelerator	1.400	Sonic-Blasta Rifle	820
Disrupter Ammo	220	Leviathan	34.000	Sonic Cannon	1.000
Disrupter Pulse Launcher	1.200	Magnetic Ion Armor	1.400	Sonic Oscillator	500
Gauss Cannon	300	Magnetic Navigation	1.600	Sonic Pistol	600
Gauss Cannon Ammo	5	Manta	18.000	Sonic Pulser	200
Gauss Pistol	300	MC-Disrupter	500	Thermal Shock Launcher	900
Gauss Pistol Clip	20	MC-Reader	1.200	Thermal Shock Bomb	200
Gauss Rifle	400	Medi-Kit	420	Thermic Lance	220
Gauss Rifle Clip	45	Particle Disturbance Sensor	220	Vibro Blade	150

Коды, пароли, секреты

Этот раздел журнала – результат работы редакции над письмами читателей.

Во-первых, вы просите публиковать не только подробные прохождения и обстоятельные рекомендации, но и краткие советы, подсказки, пароли, коды.

Во-вторых, вы сами сообщаете нам известные вам коды и пароли, рекомендуя опубликовать их в журнале.

Отдельные ваши советы были использованы при подготовке основной части журнала – двух десятков подробных описаний. Те же материалы, которые не могут быть отнесены к основной части журнала, но, судя по читательскому хит-параду, могут оказаться интересными для вас, помещены в этом разделе.

Сразу предупреждаем: редакция не ставила своей целью детально проверять материалы, публикуемые в этом разделе. Проверяйте, уточняйте, дополняйте.

Adventures of Lomax

Пропуск уровня

Во время игры нажмите ↓ + **START**. Затем нажмите ↑, ▲, ●, **X**, ■. После этого слева от Ломакса появится цифра. Чтобы пропустить уровень, нажмите ↑, **L1**, **SELECT** и **START**.

Летающий Ломакс

Этот режим доступен, если активизирован код пропуска уровня. Нажмите **L1** и ■ – и вы сумеете оторваться от земли.

Пароли этапов

3 – ■, ■, ■, ▲, X, ■, ●, ▲
4 – ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ●, X
5 – X, ●, X, ▲, X, ■, ●, X
6 – ■, X, ▲, ●, ●, ●, ●, X
7 – X, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, X
8 – ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ●, X
9 – X, ●, X, ●, X, X, ●, X
10 – ▲, ■, ▲, ■, X, X, ●, X
11 – ●, ■, ●, ■, X, X, ●, X
12 – ■, ■, ■, ■, X, ■, ●, ■
13 – X, X, X, ■, X, X, ●, ■
14 – ■, ▲, ●, X, X, ▲, ■, X
15 – ●, ▲, ■, X, X, ▲, ●, X
16 – ▲, ▲, X, X, X, ▲, ■, X
17 – ■, X, ▲, ▲, ■, ▲, ■, X
18 – X, X, ●, ▲, ■, ▲, ■, X
19 – ▲, X, ■, ▲, ■, ▲, ■, X
20 – ●, X, X, ▲, ■, ▲, ■, X
21 – ■, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, X
22 – X, ■, ●, ●, ■, ▲, ■, X

Alien Trilogy

Пароли этапов

1 – 33BNSBBB1LDB9RBR QVBTLBLMCGHZ9G3B
2 – 9VBQSB6TBDBS4B2 LBBTLBLMBQN09DBJ
3 – 43BQVBCDH3DB94B6 QVBLDBLMCBWM9GVC

Пароль супервозможностей

Введите на экране паролей:

«1GOTP1NK8C1DBOOTSON».

Появится надпись «CHEATS ENABLED». Если надпись на экране сменится на «INVALID CODE» – не обращайте внимания, код действует. Удалите введенный пароль и наберите пароль любого из этапов игры. Начав игру, прервите ее и выйдите в начальное меню. Вы увидите новый пункт «CHEATS», воспользовавшись которым можно выбрать этап игры, получить неуязвимость и максимальную огневую мощь.

Уровень можно также выбирать, применяя пароль «GOLVL» с добавлением номера нужного уровня.

Если вы застряли на последнем уровне

Когда уничтожите все яйца, выстрелите в матку «чужих». Она обидится и погонится за вами. Завлеките ее в один из туннелей и бегите туда сами. Встаньте на краю. Матка окажется снаружи и вы сможете расстрелять ее.

Black Dawn

Коды

Коды вводятся в режиме «паузы»:

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, ▲, ▲, ▲, ●
– полный комплект боеприпасов и топлива;

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**
– полное вооружение;

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓
– завершение миссии;

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1

– модернизация оружия;

SELECT, L2, SELECT, R2, SELECT, SELECT, SELECT

– замена оружия;

SELECT, L2, SELECT, R2, ■, ■, ■, ●

– приобретение напарника (Wingman);

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1

– выбор варианта модернизации ракет и снарядов.

Режим смертельного поединка

На главном экране нажмите на обоих контроллерах SELECT + R2. Должна появиться дополнительная опция «Two Player Vs.»

Blood Omen: Legacy of Kain

Коды

Коды вводятся во время игры:

↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – здоровье;
→, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – магическая сила;
←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – просмотр видеофрагментов.

Codename: Tenka

Коды

Коды вводятся в режиме паузы:

удерживая L1, нажмите ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■

– все оружие;

удерживая L2, нажмите ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ●

– пропуск этапа.

Contra: Legacy of War

Неограниченное количество «жизней»

На стартовом экране нажмите L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Теперь, чтобы восстановить «жизни», нажимайте во время игры ▲ + ■ + X + ●.

Смена оружия

Во время игры нажмите и удерживайте ■. Меняйте оружие кнопкой ▲.

Коды (вводятся на экране выбора)

L2, R2, L1, R1, ←, →, ↓, ↑

– неограниченное количество продолжений»;

L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓

– дополнительная «жизнь» ;

L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2

– выбор этапа;

L2, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑

– выбор оружия.

Crash Bandicoot

Пароли

2 % – ●, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ■
6 % – ●, X, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲
11 % – ■, ■, X, ■, ■, ▲, X, ▲
13 % – X, ■, X, ●, X, ■, ▲, X
18 % – ■, ■, ▲, X, ●, ●, X, ▲
22 % – ●, ■, ■, ●, ●, X, X, X
27 % – X, ●, X, ●, ●, X, ■, ●
31 % – ■, X, ▲, ▲, X, ■, X, ▲
36 % – X, ●, ●, ●, X, ■, X, ■
38 % – ■, ■, X, ▲, X, ■, ●, X
78 % – ▲, ▲, X, ●, ■, ■, ▲, X, ●, ●, ▲, ■, X, ■, ■, ▲, X, ●, ■

Пароли дополнительных возможностей

1. ▲, ▲, ●, X, X, ■, ■, ●, ■, ▲, ▲, X, X, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ■, X, X, X, ●

2. Пароль ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X сделает доступными все 32 уровня и даст вам все скрытые предметы.

Отладочное меню

На экране с эмблемой «NAUGHTY DOG» удерживайте ↑ + X, пока не появится заставка. Затем, удерживая ←, нажмите ■, ●, ■, START. Во время игры, приостановив ее «паузой», нажмите ↓, потом 26 раз X, а затем еще раз ↓. Вы услышите короткий звук, и игра продолжится. Теперь, нажав SELECT, вы попадете в отладочное меню.

Cyber Speed

Коды

Чтобы поучаствовать в гонке в виде механической коровы, при вводе пароля четырнадцать раз нажмите ←.

Если на экране опций нажать ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1, R2, вы получите доступ к дополнительным опциям и новым саням.

Чтобы корова полетела, на экране выбора корабля нажмите ↑, ←, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←, ↓, →, →, ■, X, ●.

А чтобы посмотреть все видеофрагменты, нажмите ●, ■, ▲, ←, →, ↑, ■, → при выборе языка.

Dark Forces

Секретное меню

Чтобы выйти в меню секретных кодов, начните игру и нажмите ←, ●, X, →, ●, X, ↓, ●, X. Появится секретное меню, в котором для разрешения той или иной опции нужно переключить ее в зеленый цвет.

Чтобы перейти на следующий уровень, выберите в этом меню «Game Won Option». Покиньте секретное меню (при помощи пункта «Exit») и приостановите игру «паузой». Появится новое меню, содержащее команду перехода на следующий уровень («Next Level»).

Пароли уровней игры

2 – Y7B5T7S183
3 – 3WKKVMKHWZ
4 – 9WJHBLCN00
5 – 8XKGBKDPZ1
6 – 7YBKBJFL22
7 – Y7C4L7Q193
8 – X8D3L6R2C4
9 – W9F635SZB5
10 – V!Q534T0F6
11 – NVHL4LFQ1R
12 – MYGM!KBRS
13 – LXFN4JCSZT
14 – 205F6HJT0V

Destruction Derby 2

Секретные имена

Идите в «stock cars», «championship mode», и укажите одно из имен:

MACSrPOO – для получения доступа ко всем трассам, машинам и гонкам на выживание;

ToNyPaRk – чтобы посмотреть видеоклип;

CREDITZ – для промотра мультфильма.

Набрав код, идите в «Practice» или «Time Trials».

Имя «!damage!» даст вам неуязвимость.

Как набрать много очков

На старте развернитесь и постарайтесь сталкиваться со всеми встречными машинами. Вы не займете первое место, но очков будет много.

Disruptor

Пароли этапов игры

(сообщил Алёша Матвеев из Иркутска)

2 – ■, ▲, X, ●, ●, X, X, X, ●, ●, X, ■
3 – X, ▲, ●, ●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲, ▲
4 – ●, X, ▲, ■, ●, ●, X, ▲, X, ▲, ■, ■
5 – X, ●, ▲, ●, ■, X, X, X, ●, ●, ●, ▲
6 – ▲, X, ●, ●, X, X, ■, ●, ●, X, ▲, X
7 – ●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, X, X, ▲, ■, ▲
8 – ●, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ●, X, ▲, X, X
9 – ■, X, ●, ●, X, X, X, ●, ●, ▲, ●, ●
10 – ■, ●, ■, X, ■, X, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■
11 – ▲, ▲, X, X, ●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, ●
12 – ●, ■, ▲, ●, X, ▲, ■, ▲, ■, X, ●, ■
13 – X, ▲, X, ●, ▲, ▲, ●, X, ●, ■, X, ●

Коды

Во время игры нажмите **SELECT**. Когда появится карта уровня, нажмите **L1**, чтобы отключить время, а затем нажмите:

X, ■, ▲, ▲, X, ●, ▲, X

– получите полное вооружение;

▲, X, X, ●, X, ▲, ■, ■

– восстановите запас энергии;

Зная эти коды, несложно победить «босса». Используйте пушку. Когда закончатся боеприпасы, пополните их секретным кодом. При необходимости применяйте код восстановления здоровья. Пополняя бозапас, перемещайтесь, чтобы не быть подстреленным.

Doom

Пароли этапов

JCGDNFL88855 – Fortress of Mystery
3P67ZNBQJG56 – Military Base
JCGDNFL55557 – the Marshes
BXXBXXB77858 – the Mansion
JCGDNFL55659 – Club Doom

Коды

Приостановив игру, вводите коды:

↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●

– неуязвимость;

→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X

– переход на следующий уровень.

X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

– полный комплект оружия и боеприпасов;

L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →

– прибор ночного видения;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■

– полная карта уровня;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●

– все предметы на карте.

Fade to Black

Пароли уровней игры

2 – ▲, ●, X, ●, ■, X
3 – X, ●, X, ●, ▲, X
4 – X, ■, ▲, ●, ●, ▲
5 – ■, ■, ▲, X, X, ▲
6 – ▲, X, X, X, X, ●
7 – ●, ●, ▲, X, ▲, X
8 – ■, ■, X, ▲, ■, ■
9 – ▲, X, X, ▲, ●, ▲

10 – X, ▲, ■, ●, ▲, X
11 – ●, ■, X, X, ■, X
12 – ■, ▲, X, ■, ●, X
13 – X, X, ●, ▲, ●, ▲

Коды

Чтобы активизировать режим кодов, нажмите на экране, предназначенном для ввода пароля, ■, ▲, ●, X, ●, ▲. Не обращайте внимание на сообщение «Invalid Code», всё в порядке. Далее вернитесь к вводу пароля и нажмите:

●, ●, ▲, X, ■, ■ – выбор уровня;
▲, X, ▲, ▲, ■, ● – неуязвимость;
■, ●, ●, ■, ▲, X – вечный щит;
■, X, ●, ▲, ●, X – тестирование движений (видеофрагменты).

FIFA International Soccer '96

Коды

Приостановите игру «паузой», выберите опции и нажмите одну из предложенных комбинаций кнопок. Вы услышите щелчок. Нажмите ■ и выйдите из меню – вы увидите секретный экран.

X, X, X, ▲, ■, ■, ■, ▲ – невидимые стены;
▲, ■, X, ▲, X, X – «кривой» мяч;
▲, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – суперсила;
■, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – супервратарь;
■, ■, ■, ■, ■, ▲, X – супернападение;
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X, ▲ – суперзащита;
■, ▲, ■, X, ■, ▲ – мощные броски;
■, ▲, X, ■, ▲, X – команда придурков;
■, ■, ▲, ▲, X, X, ■, ■ – команда, о которой можно только мечтать.

Применив код, вернитесь в главное меню (покинув игру) и зайдите в опции. Теперь можно использовать еще одну группу кодов:

■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ▲ – игроки в смокингах;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, X – Data и Spock;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ■ – Batman и Robin;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, X – стандартная палитра;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ■ – невидимые игроки (остаются лишь прическа да форма).

Formula-1

Коды

На экране квалификации нажмите и удерживайте **SELECT**. Одновременно быстро нажмите ←, ●, ●, ▲, ▲, ●, ↑, →. Теперь вы сможете применить такие коды (кнопки следует нажимать очень быстро):

→, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲ – гонки на полноприводных грузовиках;
↑, ↓, ●, ▲, →, ↑, ■, ▲ – гонки на мотоциклах;
■, ●, ↑, →, →, ●, X – гонки на лавовой трассе.

Попробуйте также нажать ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■.

Gex

Пароли уровней игры

the Cemetery
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

Toonville
RVTCSHGP
RVTCSHGP

Jungle
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

Kung Fu Ville
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP
PZYPRXYL

Rezopolis
GYVYRHKP

Коды

Приостановите игру и, удерживая нажатой кнопку **R1**, нажмите:

↑, ●, ▲, ↓, →, ■, ↓ – «вечная жизнь»;
X, ↑, →, ↑, →, → – огненные шары;
●, ●, ←, ↓, ●, ↑, → – ледяные шары;
→, ←, →, ●, ▲, →, ●, ↓, → – электричество;
↓, PAUSE, →, →, ↓, ↑, PAUSE – скорость;
X, ●, ↑, ↑, ↓, →, → – суперпрыжок;

Goal Storm

Код новой экипировки и герба Восточных Островов

На титульном экране, когда увидите надпись «PRESS START», нажмите на первом или втором контроллере ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

Gunship 2000

Код неуязвимости

Находясь на загрузочном экране, нажмите на первом контроллере ↓ + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** и удерживайте их до появления надписи «Mission Screen». Если код сработал, то в верхнем левом углу загорится слово «CHEAT».

Impact Racing

Секретные пароли

I.M.IMMORTAL – неуязвимость;
JOURNEYS.END – новая музыка;
RABBITBADGER – выбор уровня;
ENDGAMELEVEL – последний уровень;
BONUS.LEVELS – призовая трасса.

Novastorm

Как выбрать уровень игры

Введите «TWIRLY» и пробел в качестве имени в таблице лучших результатов.

Nuclear Strike

Пароли этапов игры

2 – Cuttrhoats
3 – Countdown
4 – Plutonium
5 – Pusan
6 – Armaggedon

Секретные пароли

phoenix – четыре попытки;
mpg – снижение расхода топлива;
eagleeye – без стрельбы.

Off World Interceptor

Чтобы получить много денег, в первом меню введите ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, **L1**.

Perfect Weapon

Пароли

Garden Moon	–	●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲
Forest Moon	–	●, ▲, ■, ●, ■, ■, ▲, ▲
Desert Moon	–	●, X, X, X, ▲, ●, ▲, ▲
Proteus Moon	–	X, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●

Philisoma

Пока загружается игра, нажмите и удерживайте **START** и **SELECT** на втором контроллере – попадете в секретную игру.

PO'ed

Не хотите начинать с первого уровня? Тогда одновременно нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ↑, затем выберите в первом меню пункт «NEW GAME».

Project Overkill

Плащ. Удерживая ▲, нажмите ■, ●, ●, ■. Отпустите ▲ и, удерживая **X**, нажмите ▲, ▲. Отпустите **X**.

Щит. Удерживая →, нажмите ●, ■, ▲. Отпустите → и, удерживая ←, нажмите ■, ●, **X**. Отпустите ←.

Чтобы получить ***полный энергозапас***, выберите «Review Mission» и, удерживая ■, нажмите ●, **X**, ▲. Отпустите ■ и, удерживая ●, нажмите ■, **X**, ▲.

Rage Racer

Зеркальные отражения трасс

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите гонку и удерживайте **L1** + **R1** + **SELECT** + **START** до начала гонки.

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **SELECT**. Оттенки можно выбирать при помощи ←, →, **R1** + ↑/↓.

Вращение эмблемы

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажмите **L1** + + **R1** вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая ▲, нажмите **L1**. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

Raiden Project

Коды

Чтобы получить доступ к любым миссиям, выберите в меню установок пункт «difficult», нажмите **R1**, **R2**, **L1**, **L2** и потом **START**.

Rally Cross

Секретные пароли

wheels – дополнительные шины;
fat tires – широкие шины;
no wheels – без шин;
stone – тяжелые машины (удвоенный вес);
feather – легкие машины (75 % веса);
float – 50 % веса и тупые компьютерные противники;
radbrad – реальная гравитация;
banzai – увеличенное ускорение;
spinner – уменьшенное трения шин о дорогу;
noviscous – грязь и вода на трассе не будут замедлять машину.

Коды чемпионатов

Чтобы получить доступ ко всем гоночным автомобилям и трассам, введите один из приведенных кодов в качестве имени в начале нового сезона-чемпионата или в таблицу лучших результатов;

Johnny Bazookatone

Пароли

ZARTACLA – начало;
AFLEAPIT – отель;
TEASPOON – ресторан;
SEDATION – больница;
VERYNICE – окончание.

Jumping Flash

Выбор уровня игры

На заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, ←, →, ←, →, X, ▲, X, ▲.

King of Fighters '96

Как сыграть с Rugal и Kusanagi

На экране выбора персонажа выберите «TEAM EDIT» и нажмите ↑, ■, →, ●, ←, ▲, ↓, X. Появятся два новых персонажа.

Loaded

Коды

Приостановите игру, подержите L1, L2 в течение 20 сек. и нажмите:

↑, →, ●, ←, →, ● – полное вооружение;
→, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ■ – полное здоровье.

Lone Soldier

Приостановите игру и нажмите:

→, ↓, ●, ▲, ↑, → – все виды оружия;
↑, ←, ●, ▲, ↑, ← – неуязвимость;
↓, →, ●, ▲, ↓, → – пропуск уровня.

Mortal Kombat Trilogy

Случайный выбор противника

В главном меню выберите опции и нажмите ↑, R1, R2, L1, L2. Вы получите доступ к пункту «вопросительный знак».

Выбор арены

Выберите Соню (SONYA) и нажмите ↑ и START.

Игра за Хамелеона

Выберите одного из ниндзя (например Sub-Zero) и перед началом раунда нажмите ←, ■, ▲, R1, R2 (для первого игрока) или →, ■, ▲, R1, R2 (для второго игрока). Если код сработал, вы будете играть за Хамелеона (Chameleon).

Motor Toon Grand Prix II

Отладочный режим

Выберите из главного меню «goodies». Удерживая ←/→, нажмите SELECT. В правом нижнем углу экрана вы увидите 4 цифры. Наберите первую цифру числа, считая, что R1 = 1, R2 = 2, L1 = 4, L2 = 8 (например, 3 = 2 + 1 = R1 + R2). Потом нажмите SELECT и наберите вторую цифру, SELECT и третью, SELECT и четвертую.

Может потребоваться ввод шестнадцатиричных цифр: A = 10, B = 11, C = 12, D = 13, E = 14, F = 15.

Другие коды

Эти коды вводятся так же, как и секретное число для отладочного режима. Например, чтобы ввести код 4E43, нажимайте L1, R1 + R2 + L1 + L2, L1, R1 + R2.

5443 – танковое сражение;
4154 – дополнительные трассы;
5358 – подводная лодка;
4E43 – дополнительные персонажи;
4631 – дерево с мотором.

Удерживайте L1, L2, R1, R2, выбирая опции – и вы получите доступ к дополнительным опциям.

Как посоревноваться с привидениями от SONY

Удерживайте R1, обращаясь к блоку памяти («memory card access»).

Need for Speed

Секретный режим

Выберите «Tournament Mode» и введите пароль «TSYBNS». Теперь можно применять такие коды.

Для участия в гонках по пустыне при выборе трассы «Rusty Springs» нажмите L1 + R1.

Чтобы участвовать в гонках на Луне, используйте пароль «MQKZCL». Чтобы финишировать, нажмите L1 + R1 + ▲, когда выбрана трасса «Rusty Springs».

Хотите оснастить свою машину пулеметом? Выберите режим «Head to Head». Подобрав себе противника, немедленно нажмите ↑ + ← + L1 + ■ + ● и держите эти кнопки до начала гонки.

Чтобы играть в стиле «Ridge Racer», держите L1 + R1, когда выбираете число кругов.

Если вас привлекает внедорожное ралли, удерживайте нажатыми L1 + R1, когда выбираете трассу (любую, кроме «Rusty Springs»). Этот код превратит асфальтовую трассу в разбитую грунтовую дорогу.

vet me – чемпионат для новичков;
im a pro – чемпионат для ветеранов;
weeoo – чемпионат при сложности «normal», «head-on» и «mixed-pro».

Resident Evil

Код

В любой момент игры перейдите на экран «Weapon» и нажмите: **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, ←, ←, **X**, **X**. Если вам удастся сделать это достаточно быстро, вы приобретете «Zombie's head» и портативную ракетную установку.

Советы Алёши Матвеева из Иркутска

Не знаете, в каком порядке выбирать картины? Естественно, в хронологическом: New Born Baby, A Picture of an Enfan, Boy, Young Man, Bold Looking Old Man

Пароли для компьютера таковы: John, Ada, Mole.

Когда в лаборатории услышите звук сирены, бегите к аварийному выходу (B1).

Soviet Strike

Пароли уровней игры

1 – worstcase
2 – grandtheft
3 – grozney
4 – chernobyl
5 – civilwar

Пароли дополнительных возможностей

QUAKER – всеобщий мир, никто не стреляет;
ANGRYLOCAL – люди всюду будут следовать за вами;
GHANDI – местные жители будут поклоняться вашему вертолету, как божеству;
DAVEDITHER – много мощного оружия;
DRBENWAY – ваше оружие будет наносить врагам удвоенный ущерб;
VULTURE – расход топлива снизится вдвое;
EARTHFIRST,
MOUNTADEW – неограниченный запас топлива;
IAMWOMAN – защита больше не разрушается;
SADISSA – четыре попытки;
NOSFERAT – семь попыток;
STRANGELUV – неограниченный запас боеприпасов;
FUGAZI,
THEBIGBOYS – неограниченный запас топлива, боеприпасов и попыток;
MIDNIGHOIL – неограниченный запас топлива и боеприпасов, неуязвимый вертолет.

Вечная жизнь

Чтобы получить бесконечно много «жизней», введите пароль любого из уровней, но не нажимайте **START**. Вместо этого нажмите ▲, чтобы убрать введенный пароль, и наберите «ELVISLIVES».

Spider

Пароли

Laboratory

1FMLC 939GP R8F3B f7KT1 – Lab Floor
CHMLC 939GP R8F3L WGTS3 – Sinks
86MLC 939GP R8F3V F!5S4 – Lab Top
FW1MC 939GP R8F3B F7KT1 – 70'S ROOM

Factory

FW1MC 939GP R8f36 DTTS3 – Boxes
BSRMC 939GP R8F3V TKKT1 – Conveyors
WDRQC 939GP R8F3L M8S95 – Machine Room
8WV5L 939GP R8F36 DTTS3 – TUBES
8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4 – Mechanical Arm Boss

City

9WV5L 939GP r8F3L RT6S4 – Down the street
6SXXS 939GP R8F3L RT6S4 – Side of Building
W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3 – Park
N7KB3 Y19GP $8F3G GK4TS – UNDER THE STREET
N7KB3 Y19GP R8F3G GK4TS – Along the Street

Museum

P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3 – Display Cases
G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3 – Volcano
H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4 – Dinosaur Bones
J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1 – Model City
K7Kb3 Y1B15 S8F3Q XSDS4 – TEMPLE
K7KB3 Y1B15 S8F3B TqBB4 – Museum Boss

Sewer

V7KB3 Y1B15 S8F3Q s7QC1 – the Wells
W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95 – Along the Sewer
X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3 – Food Carton
Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1 – Up the Well
Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1 – RYAN'S WORLD

Evil Lab

R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4 – Lab Toip
S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3 – Hard Drives
T7KB3 Y118H 56T1F NY4R4 – BRIAN'S FOLLY
T7KB3 Y118H 56T1t C4LD1 – On the Ceiling:
68KB3 Y118H 56T15 1P6C4 – KIP'S BONUS
68KB3 Y118H 56T1T MVM35 – Brain Boss

Syndicate Wars

Чтобы получить доступ к любому оружию и любому средству передвижения, нажмите на заставке ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, **X**, ●.

Наш читатель-игроман – кто он?

Изучив присланные читателями анкеты, редакция попыталась составить коллективный портрет SPS-игромана, читающего наш журнал.

Половина наших читателей моложе 18 лет (причем только 14 % не достигли четырнадцатилетия), половина – старше 18 лет. Четверть читательской аудитории уже отметила 25-летие.

Почти всем нравится жанр «3D-action» (65 %). Высоко котируются у наших читателей также стратегические и ролевые игры (60 %), чуть хуже – гонки (55 %). Самыми непопулярными оказались симуляторы и поединки (27 %).

Почти все просят давать подробные прохождения (95 %), очень многие – коды (90 %). Интерес вызывают также обзоры игр, новости игрового мира (60...70 %) – в этом номере мы отреагировали на читательский запрос, поместив в разделе «Ждем игру» аннотации готовящихся к выходу или только что вышедших игр. Причем 85 % читателей высказались за уменьшение шрифта ради того, чтобы получать больше информации.

Теперь о «цивилизованности» нашего игромана. Здесь можно сделать два любопытных открытия. Во-первых, подавляющее большинство наших читателей не пользуется «Интернетом». Во-вторых, любителей покупать игровые диске на «рынке» оказалось в два раза больше, чем посетителей фирменных магазинов.

Ну, а самый читаемый игроманами журнал... «Игромания» (уж так получилось!).

Закончим наш обзор цитатами:

Больше писать про игры для PS.

А. Ю. Вороненков, Москва

Чтобы ваш журнал выходил регулярно. Чтобы у него появилось много-много поклонников. А также долгих ему лет жизни и процветания!

В. В. Репин, Воронеж

Желаю «Игромании» стать большой, и толстой, и очень популярной!

В. В. Смекалов, Оренбург

Анкету заполнил, еще не читая журнал. На первый взгляд – неплохо.

Б. В. Мантула, Оренбург

50 % PC – 50 % PS, цветные иллюстрации и скриншоты. А в остальном всё очень удачно! Молодцы!

В. Д. Румянцев, Москва

Больше печатать об играх для PlayStation.

А. В. Чурбаков, Москва

Больше кодов, больше игр для PlayStation. Чаще выходите.

Аноним

В журнале «Страна игр» не очень любят игровые приставки, особенно SPS, поэтому поменьше скептицизма, побольше о будущем этого направления: 64 бит, M2 и т. д.

С. Н. Карпов, Москва

Отличный журнал! Побольше игр для PS. А так – продолжайте в том же духе!

Вадим Юрьевич Зеленов, Москва

Выходите 2 раза в месяц. Побольше отдавайте места для игр SPS.

Владимир Николаевич Сенин, Москва

Убрать PlayStation.

Д. Г. Горлов, Москва

Пусть «Игромания» побольше пишет о SPS. И пусть всё будет хорошо.

Руслан Владимирович Данилов, Екатеринбург

Давайте обзор новых игр, сроки их выхода. Описание и советы по прохождению как можно большего количества игрушек.

Э. А. Гаранов, Шуя Ивановской обл.

Супер-просьба: пожалуйста, сделайте половину вашего журнала про Sony. Просят все мои друзья.

Стас Белов, Москва

Больше писать про новые спортивные игры.

С. А. Дуликов, Москва

Молодцы, ребята! Продолжайте в том же духе!

Дмитрий Усольцев, Москва

Очень хочу, чтоб было побольше кодов для PlayStation. Ну, а так – всё очень хорошо. Большое спасибо!

Ардашев Юрий Александрович, Новосибирск

Будьте интересны и полезны для тех, кому вы нужны.

Янек Николаевич Кувшинкин,
Железнодорожный Московской обл.

Очень редко встречается ваш журнал в магазинах. Увеличить тираж. Увеличить раздел PlayStation, т. к. редко кто имеет PC.

А. А. Сидоренко, Саратов

Почаще выпускать этот журнал. Прошу вас побольше описывать игры SPS. Мое предложение – это сделать в журнале обзор новых игр. Желаю вам побольше читателей и успехов в дальнейшем.

Алексей С. Бушуев,
Владивосток Приморского края

Предлагаю сделать журнал цветным. Желаю журналу жить вечно и становиться всё более интересным.

Владимир А. Киров,
пос. Лимбя-Яха Тюменской обл.

Я желаю вам, чтобы, короче, ваш журнал продолжал существовать. Хочу в общем пожелать вам всего хорошего. Первый номер у вас удался на славу.

Михаил Юрьевич Худи, Салехард Ямало-Ненецкого АО

Чтобы в журнале печатались лишь игры для PlayStation.

Ю. А. Балашова, Москва

Ваш журнал нам нужен. Успехов Вам!

Г. В. Завьялова, Набережные Челны

Игры устаревшие, картинки некачественные, неудачно подобраны. Полиграфия низкого качества. Однако нельзя не отметить привлекательную обложку.

Владимир Стропилин, Калуга

Что касается подробных описаний и кодов, то у журнала большие перспективы на будущее, т. к. ни в одном издании нет такого кол-ва.

Дмитрий Витальевич Чистов, Екатеринбург

Стать хотя бы частично цветными. Совсем убрать PlayStation.

А. Н. Лысенко, Саратов

Живи и процветай.

В. А. Панфилов, Великие Луки Псковской обл.

Журнал не заслуживает никаких слов. Это никому не нужно. И писать вам смысла не имеет.

А. Д. Тураев, Санкт-Петербург

Иллюстрации к играм можно было бы сделать цветными. Очень приятно видеть черный шрифт на белом фоне.

М. С. Шаров, Москва

Я хочу, чтобы журнал стал подписным изданием, и чтобы в нем было больше описаний ролевых игр.

И. Н. Федоров, Туапсе Краснодарского края

Богатых спонсоров и как можно больше подписчиков.

А. Б. Золкин, Оренбург

Желаю, чтобы ваш журнал никогда не исчезал в продаже и был таким же интересным, как и этот номер. И еще, если можно, чтобы было побольше описаний игр для SPS.

Сергей Владимирович Кондратов, пос. Давыдово Московской обл.

Интересных находок.

Р. А. Добровольскас, Одинцово Московской обл.

Долгого существования! Побольше пишите о квестах.

В. А. Будыкин, Москва

Очень нужный журнал. Хотелось бы, чтобы журнал был дешевле.

И. Г. Митрофанов, Нижний Новгород

Мне очень понравился первый выпуск вашего журнала. В нем есть много полезного. Но я не могу понять, почему вы уделяете больше места играм на PC, нежели на PS. Я думаю, что надо поровну.

Аноним, Москва

Работайте так же хорошо.

Андрей Николаевич Федоров, Москва

Печатать хорошие и интересные игры. Желаю всего хорошего и наилучшего, что можно пожелать. Долгих лет жизни.

А. А. Филатов, Новокубанск Краснодарского края

Долгих лет жизни и вам, дорогие читатели. Нам очень приятен ваш отклик. И полезен. Мы постарались учесть ваши замечания. Получилось ли – судить вам.

Редакция

Читательский хит-парад игр для PlayStation
(составлен по анкетам читателей)

1. ***Tomb Raider***
2. **Resident Evil**
3. **Final Fantasy 7**
4. **City of Lost Children**
5. **War Craft 2**
6. **Over Blood**
7. **Command & Conquer**
8. **Need for Speed 2**
9. **Wild Arms**
10. **Ace Combat 2**
11. Tekken 2
12. V-Rally
13. Twisted Metal 2: World Tour
14. Porsche Challenge
15. Rally Cross
16. Blood Omen: Legacy of Kain
17. Runabout
18. Tobal 2
19. Lost World: Jurassic Park
20. Excalibur 2555 AD
21. Herc's Adventure
22. Mortal Kombat Trilogy
23. Crash Bandicoot
24. the D
25. Final Doom
26. Soviet Strike
27. Disruptor
28. Formula-1
29. Pandemonium
30. Destruction Derby 2
31. Need for Speed
32. Rage Racer
33. Bushido Blade
34. Power Slave
35. Thunder Track Rally
36. NHL PowerPlay '98
37. Codename: Tenka
38. Worms
39. Adventures of Lomax
40. Alien Trilogy

О наших рейтингах

★★★★★ Хит, который будет популярен не один год. Такая игра должна понравиться всем.

★★★★ Отличная игра для своего жанра. Любители этого жанра не должны пройти мимо.

★★★ Неплохая игра, которая привлечет интерес, но не надолго. Стоит поиграть.

★★ Игра имеет несущественные недостатки, но поиграть в нее можно.

★ Игра на любителя. Содержит много недостатков, но все-таки в нее играют.

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

Ace Combat 2

Battle Arena Toshinden 3

Command & Conquer

Excalibur 2555 AD

Final Doom

Herc's Adventures

Hercules

Kileak the Blood

the Lost World

Nanotek Warrior

Norse by Norsewest

Pandemonium

Porsche Challenge

Sim City 2000

Theme Park

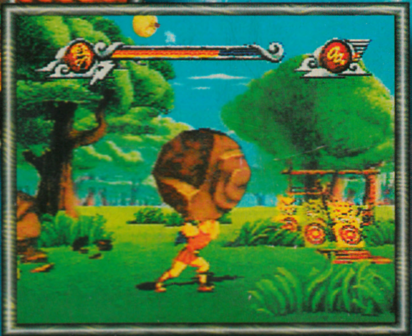
Tiger Shark

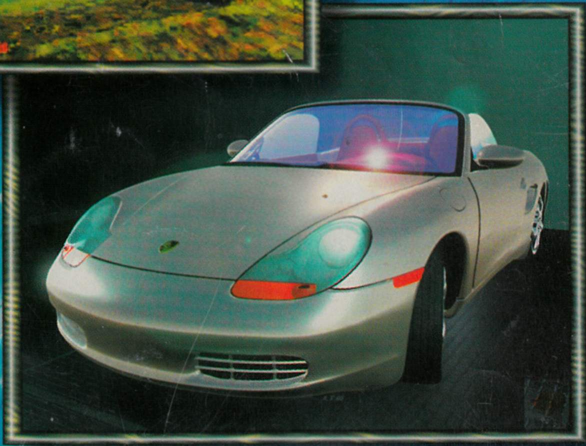
V–Rally

War Gods

Warcraft 2

X-COM





ИГРОМАНИЯ

E–mail: igroman@online.ru
Для писем: 109193, Москва,
Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»